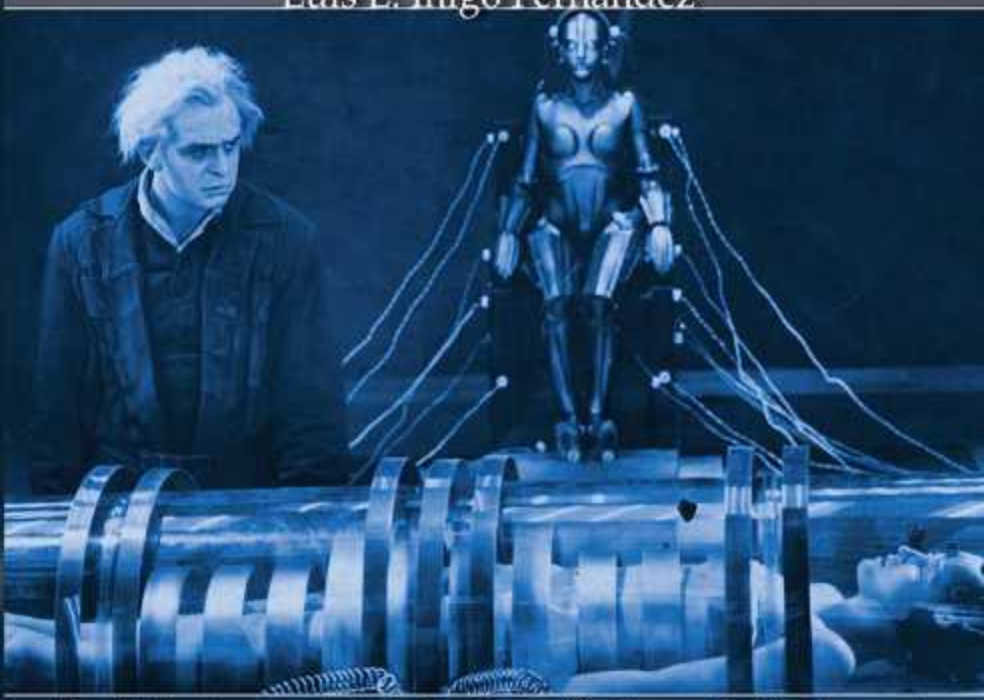
BREVE HISTORIA de la...

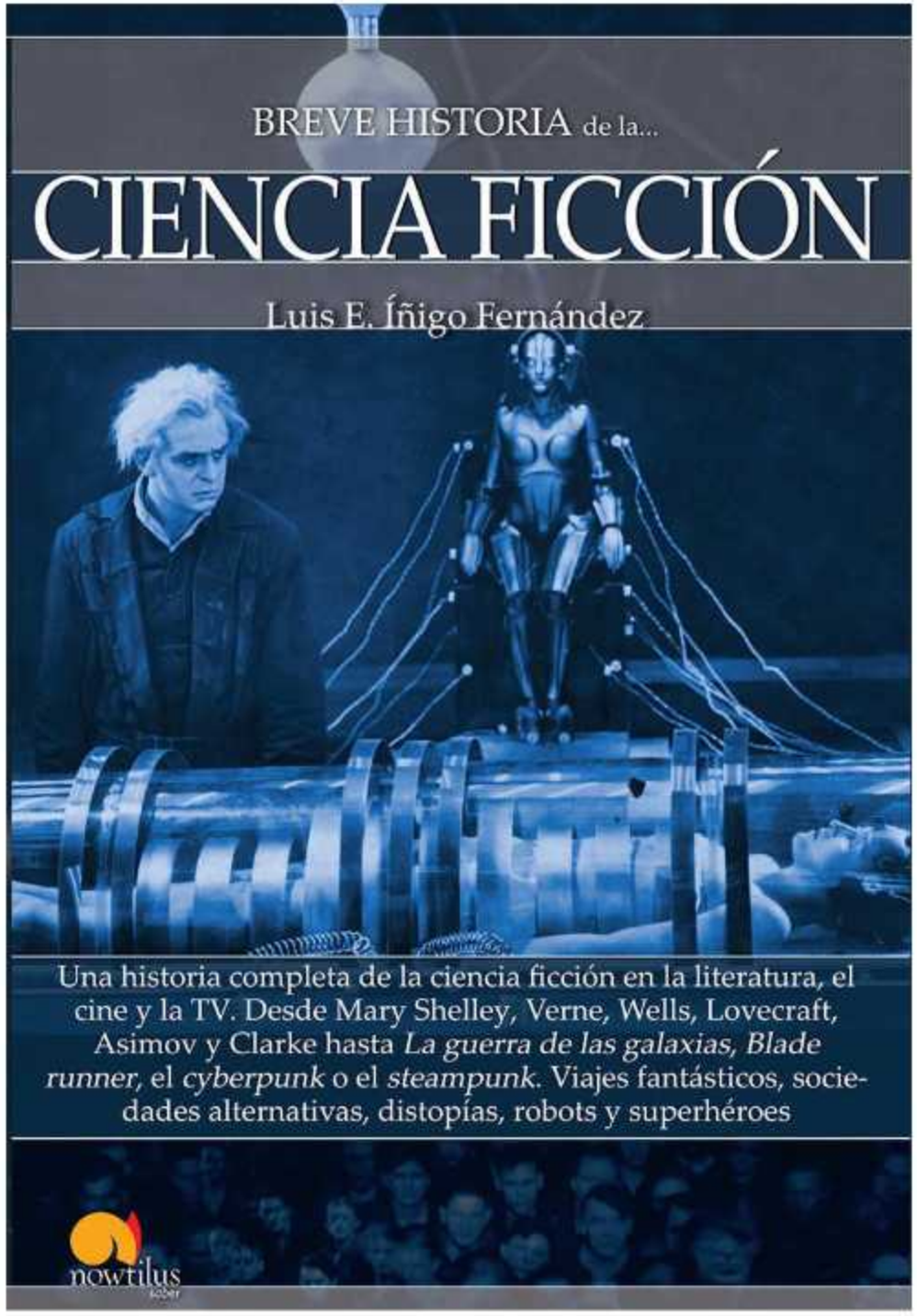
CIENCIA FICCIÓN

Luis E. Íñigo Fernández



Una historia completa de la ciencia ficción en la literatura, el cine y la TV. Desde Mary Shelley, Verne, Wells, Lovecraft, Asimov y Clarke hasta *La guerra de las galaxias, Blade runner,* el *cyberpunk* o el *steampunk*. Viajes fantásticos, sociedades alternativas, distopías, robots y superhéroes

nowtilus



BREVE HISTORIA
DE LA CIENCIA FICCIÓN

Índice de contenido

Prólogo

1. ¿Qué es la ciencia ficción?
   - Un terreno resbaladizo
   - Los temas de la ciencia ficción
   - ¿Un arte de segunda?
2. En un pasado muy muy remoto
   - El viaje fantástico
   - La utopía
   - El futuro
   - Las máquinas
3. Precursores del futuro
   - Por qué ahora
   - La ciencia desbordada: Edgar Allan Poe
   - El poeta de la tecnología: Julio Verne
   - La conciencia social: Edward Bellamy
   - El sentido de lo maravilloso: Edgar Rice Burroughs
   - El padre: Herbert George Wells
   - El cine descubre la ciencia ficción
4. El alumbramiento (1929-1936)
   - Dos caminos para un género
   - Revistas de papel barato
   - El *fandom*
   - Tormenta en la gran pantalla, quietud en las ondas
5. La Edad de Oro (1937-1965)
   - John W. Campbell
   - El círculo de Campbell
   - Otros grandes de la Edad de Oro
   - Novelas inolvidables
   - El mundo de las revistas
   - El cine y la televisión en la Edad de Oro
6. La era de la rebelión (1965-1970)
   - Precursores de la segunda revolución
   - Mundos nuevos
   - Visiones peligrosas
   - Irrumpe el feminismo
   - Esplendor en la gran pantalla
7. La madurez (1970-1980)
   - ¿Equilibrio o contrarrevolución?
   - La explosión del cine de ciencia ficción
8. Los límites de la ciencia ficción (1980-2000)
   - Los viejos clásicos nunca mueren
   - El *cyberpunk*
   - La era de los híbridos
   - La gran pantalla no se apaga
9. El presente... y el futuro
   - ¿Se muere la ciencia ficción?
   - *Space operas* y ucronías
   - *Near Future* y renuncia a la especulación
   - El postsingularismo
   - La *New Weird* y otros híbridos
10. La ciencia ficción en el mundo hispanoparlante
    - Breve historia de la ciencia ficción española
    - La ciencia ficción hispanoamericana

Recomendaciones
- Cien novelas de ciencia ficción que no se puede perder
- Cien grandes películas de ciencia ficción que no se puede perder
- Los grandes autores de ciencia ficción

Glosario

Bibliografía
- Webgrafía

PRÓLOGO

Este libro que sostiene entre sus manos, querido lector, sea en su formato físico o en el virtual de una tableta u otro dispositivo de lectura, es un proyecto ambicioso. Lo es por su brevedad, poco más de trescientas páginas, lo que lo convierte en una obra poco habitual para los cánones del género de la divulgación en lo que a la ciencia ficción se refiere. Y lo es, sobre todo, por su contenido, que abarca la historia completa de esta especial manifestación del espíritu humano, desde sus orígenes hasta el presente, no solo en lo literario, sino también en lo cinematográfico, la televisión y el cómic, soportes todos ellos de los que la ciencia ficción se ha valido para seducir a sus admiradores y cautivar su imaginación durante décadas, desde que en aquel frío verano de 1816, Mary Shelley y su marido Percy hicieran la visita a su amigo el poeta lord Byron, que entonces residía en Suiza, visita de la que nacería la primera novela de ciencia ficción de la historia, *Frankenstein o el moderno Prometeo*.

A nadie puede escapársele, empero, que ambos objetivos tienen algo de contradictorio —brevedad y exhaustividad nunca han sido precisamente grandes amigos— y que conciliarlos exige elegir. Se trata, pues, de precisar aquí el criterio que hemos seguido para esa elección: ¿a qué nos hemos visto obligados a renunciar en aras de la brevedad? ¿A qué hemos, por el contrario, asegurado la supervivencia a la hora de sacrificar algunos contenidos en favor de otros?

La elección no ha sido sencilla. Cualquier criterio adoptado podría convencer a algunos y decepcionar a otros. Pero ante esta situación solo cabe una respuesta: la honestidad. Explicar cómo hemos procedido evitará, al menos, que nadie se llame a engaño ni se sienta decepcionado al no hallar en estas páginas algo que anhelaba encontrar o, por el contrario, al tropezarse en exceso con lo que considera de sobra conocido y, por ende, superfluo. ¿Cuál ha sido, pues, ese criterio? El que, desde nuestro punto de vista, debe presidir la buena divulgación: el lector debe encontrar en estas páginas todo lo esencial, sin que falte nada, y al menos la mayor parte de lo que no lo es tanto. En el caso de la ciencia ficción, ello exige dos cosas: un tratamiento amplio de la ciencia ficción del siglo XIX, sin la cual nada se entendería de su desarrollo posterior, y un análisis no menos amplio de la ciencia ficción norteamericana, que ha sido, en mayor o menor grado según las épocas, hegemónica en el contexto internacional. De igual modo se ha procedido en lo que se refiere al soporte: la literatura y el cine han recibido la atención prioritaria, porque es en ellos donde la ciencia ficción ha alcanzado las mayores cotas de imaginación, especulación y calidad, tanto en la forma como en el contenido, y se ha dedicado menos espacio a la televisión y el cómic, no porque resulte despreciable su aportación, sino porque por fuerza, en una historia general como esta, debemos reconocer que su valor y su importancia han sido menores y dedicarles menos espacio.

Entendemos con ello que el lector terminará la lectura de este libro con la seguridad de haber adquirido un conocimiento general de la ciencia ficción. Por supuesto, no se tratará de un conocimiento exhaustivo, pero sí podemos prometerle desde este mismo instante que será completo y que no habrá nada relevante que se le escape. Y, sobre todo, podemos asegurarle que cerrará sus tapas cuando dé por terminada su lectura con el anhelo de leer más y la necesidad de entregar muchas horas de su tiempo al disfrute de este género maravilloso y seductor que es la ciencia ficción. Así pues... ¡¡¡que la fuerza le acompañe!!!

Rivas Vaciamadrid, 14 de julio de 2017

¿Qué es la ciencia ficción?

Cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia.

Arthur C. Clarke: *Perfiles del futuro* (1962)

UN TERRENO RESBALADIZO

Abordar el análisis del camino seguido por la ciencia ficción a través del tiempo exige, como condición indispensable, reflexionar primero sobre la propia naturaleza del concepto: ¿qué es y qué no es ciencia ficción? ¿Cuáles son sus límites? ¿En qué se distingue de otros géneros similares, como la fantasía o el terror? No se trata de una cuestión baladí, pues de su resolución depende el recorrido posterior de la obra que nos ocupa, no por humilde poco rigurosa, que habrá de desarrollar en el tiempo la tesis formulada como punto de partida.

Por un instante, seamos clásicos; luego tendremos tiempo de dejar de serlo. Para la inmensa mayoría de los investigadores del fenómeno, la ciencia ficción ve la luz el día que llega a los por entonces poco nutridos anaqueles de las librerías una obra auroral, uno de esos libros únicos que marcan con nitidez un antes y un después en la historia de una disciplina o un género artístico: *Frankenstein or the Modern Prometheus*, escrito por Mary W. Shelley en 1818. ¿Pero qué hay en esta obra que la haga merecedora de un honor tan grande como el de dar a luz a toda una nueva especie literaria? ¿Por qué todos los estudiosos del género coinciden en afirmar que con ella nace la ciencia ficción? Dar respuesta cumplida a esta pregunta, en apariencia sencilla, nos proporcionará la clave para definir, siquiera de forma operativa, el fenómeno cuya historia está llamada a ser protagonista de las páginas siguientes. Debemos abordarlo, pues, con tanto cuidado como precisión. Cualquier mínima ambigüedad, como un minúsculo, casi imperceptible, error de segundos de arco en la trayectoria de una nave lanzada al espacio exterior, podría conducirnos luego, valga la hipérbole, a años luz de nuestro destino.

Y, sin embargo, la misión que nos hemos impuesto se halla muy lejos de ser sencilla. Las aproximaciones al concepto de ciencia ficción que pueden registrarse en los muchos libros de historia y crítica del género son, en pocas palabras, apabullantes en su número y bastante disímiles en su perspectiva. Quizá tenía razón Nietzsche cuando decía que no se puede definir aquello que tiene historia, pues son tantos los cambios que le impone el tiempo que nada permanece en ello lo bastante inalterable para resultar reconocible con el paso de los años. No obstante, asumirlo así nos colocaría ante una paradoja irresoluble: quizá no se puede definir lo que tiene historia, mas ¿cómo hacer historia de lo que no se puede definir? Quizá la mejor salida de esta ratonera sea, precisamente, escabullirse de ella como lo harían los expertos, esto es, los ratones, apostando sin rubor por un pragmatismo lindante con el más puro cinismo. Tal hicieron autores como los muy respetados John Clute y Peter Nicholls, quienes, en su exhaustiva y ya clásica *Enciclopedia de la ciencia ficción* (1979), afirman sin ambages que «[...] no hay razones para creer que pueda formularse jamás una definición aceptable de ciencia ficción». Pero esto no es sino salir del atolladero arrojando la toalla. Y no es cosa muy distinta lo que hizo el autor norteamericano Norman Spinrad cuando dijo que «ciencia ficción es todo lo que los editores publican bajo la etiqueta de ciencia ficción». Desde luego uno de ellos, el mordaz Damon Knight, fundador de la Asociación de escritores de ciencia ficción y fantasía de los Estados Unidos (SFWA), pareció darle la razón cuando afirmó, con no poca arrogancia, que «ciencia ficción es lo que señalamos cuando decimos ciencia ficción».

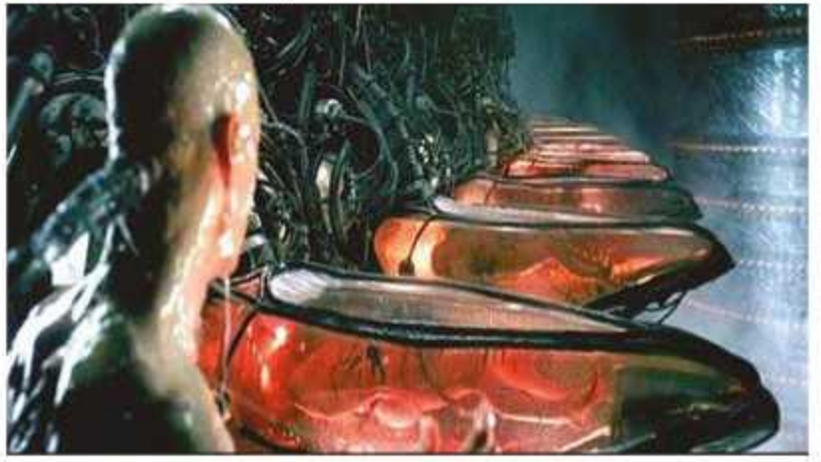
Ilustración de la primera edición de *Frankenstein or the Modern Prometheus*, publicada en Londres en 1818, para la mayoría de los investigadores la primera manifestación literaria del género de la ciencia ficción.

Pero claro, semejantes butades no nos resuelven nada, como no sea agravar el problema recurriendo a tautologías tan ingeniosas como inútiles. Primero, porque la expresión «ciencia ficción» no apareció hasta cerca de medio siglo después de

que viera la luz la obra de Shelley (el inglés Wilson la acuñó en 1851, más de setenta y cinco años antes que el que pasa por ser su inventor, el norteamericano de origen luxemburgués Hugo Gernsback), y segundo, porque los editores no siempre le ponen etiquetas a lo que publican, y si lo hacen, bien podríamos no estar de acuerdo con su clasificación, por otra parte muy cambiante a lo largo de la historia. Salta a la vista, digamos a título de ejemplo, que si un viaje a la Luna podía ser, desde luego, ciencia ficción cuando escribieron sobre él Julio Verne o Herbert George Wells, en las últimas décadas del siglo XIX, en nuestros días sería simplemente ciencia, ya que no habría en ello nada de especulativo.

Y es que, en efecto, la ciencia ficción es, ante todo, especulación. Cualquier obra que aspire a figurar en los anales del género debe responder, de un modo u otro, a la pregunta «¿qué pasaría si...?». Detengámonos a pensar un poco y comprobaremos que todas las grandes obras de esta curiosa especie literaria lo hacen, hasta el punto de que es, precisamente, el asunto sobre el que cada autor plantea su especulación el que nos permite encasillar su obra y delimitar así subgéneros dentro de ese casi infinito universo especulativo que constituye la ciencia ficción. Porque las preguntas que podemos hacernos en verdad no conocen límites. ¿Qué pasaría si pudiéramos viajar en el tiempo? ¿Qué nos encontraríamos si llegáramos a otros planetas? ¿Y si fuéramos capaces de fabricar copias vivas de nosotros mismos? ¿Existen los extraterrestres? ¿Serán los ordenadores los amos del mundo? ¿Algún día lograremos construir la sociedad perfecta? ¿Serán por fin la violencia y la guerra un triste y remoto recuerdo para los hombres y las mujeres del futuro? Podríamos formular muchas más y no habríamos agotado las posibilidades. Pero la pregunta, explícita o no, debe ser planteada. Es lo que los especialistas del género denominan el *novum*, esto es, en pocas palabras, ese «elemento que se escapa a nuestra experiencia cotidiana y, desde luego, a la posibilidad de que lo experimentemos en nuestra realidad inmediata» (Díez y Moreno, 2014: 15). El autor escoge una, o varias, de estas preguntas, o de muchas otras, y le da una respuesta. Tal es la esencia, una de ellas al menos, de la ciencia ficción.

Surge aquí otra cuestión interesante. ¿Nos remite todo esto al futuro lejano, como quizá esté pensando ahora mismo el lector? No necesariamente. La especulación no tiene por qué situarse en lo que está por venir, como en el ejemplo clásico de *La máquina del tiempo* de H. G. Wells, cuya acción transcurre nada menos que en el año 802.701 de nuestra era. Puede ubicarse, bien al contrario, en el más remoto pasado, como la tetralogía de los ochenta *Exilio en el Plioceno*, de Julian May, en la que los oprimidos del siglo XXII viajan seis millones de años atrás, hasta ese período geológico, huyendo de los abusos de sus coetáneos, para encontrar allí dos razas de extraterrestres dotadas de poderes psíquicos. Pero no es necesario ir tan lejos. La acción puede situarse, asimismo, en un pasado mucho más reciente, o incluso en un presente alternativo al que conocemos. Tal es el caso de la celebérrima *Criptonomicón*, de Neal Stephenson (1999) —el título es un claro homenaje a la obra de H. P. Lovecraft y su mítico Necronomicón—, que se inicia en 1942 y alcanza las primeras décadas del siglo XXI narrando las aventuras de un grupo de criptógrafos que unen sus esfuerzos al servicio de la libertad de información. Existe incluso todo un subgénero de ya muy larga tradición en la ciencia ficción, la denominada «ucronía», que se ha especializado en explorar las posibilidades que ofrece la especulación, racional o fantástica, sobre posibles desarrollos históricos alternativos al que conocemos. Buenos ejemplos de ello nos los ofrecen *El hombre en el castillo*, de Philip K. Dick (1962), en la que los nazis y sus aliados japoneses han ganado la Segunda Guerra Mundial, o *Roma eterna*, de Robert Silverberg (2003), cuya trama se desarrolla en un presente alternativo en el que nunca se ha producido la caída del Imperio romano.



Fotograma de la película *The Matrix* (1999). En el inquietante universo de un

tiempo sin historia, los seres humanos sueñan vidas que creen reales conectados a máquinas inteligentes que se alimentan de su energía vital.

Por último, tampoco es necesario que la acción se desarrolle lejos de la Tierra, en una galaxia muy, muy lejana, como la saga *Star Wars* (entre 1977 y la actualidad) o, en el mejor de los casos, en un planeta desconocido, como era habitual en la época ahora lejana de los primeros vahídos del género. Por ello, no nos sirve ya la vieja definición del francés Michael Butor, quien, hace más de medio siglo, denominaba ciencia ficción a los relatos en los que se habla de viajes interplanetarios. Algunos de los casos que hemos visto más arriba ofrecen pruebas sobradas de ello, pero, forzando todavía más el argumento, la buena ciencia ficción ni siquiera exige como condición previa dejar claro dónde o cuándo se desarrolla la acción. ¿Acaso importa en qué momento o lugar sufren sus peripecias los protagonistas de la trilogía *The Matrix* (1999-2003)? ¿Podría acaso hacerlo cuando su argumento se basa, precisamente, en la premisa cartesiana de lo engañoso de los sentidos, en la inconsistencia inherente a la percepción humana de la realidad?

Pero la especulación, por sí sola, no basta. La ciencia ficción, ya se encarne bajo la forma de literatura, de cine, de radio o de cómic, es arte, y el arte —otro fenómeno harto difícil de definir— debe, al menos, producir una emoción, placentera o nauseabunda, pero una emoción. Es lo que muchos autores han denominado el sentido de lo maravilloso, la sensación de sorpresa, de inevitable asombro ante lo desconocido, lo nuevo, lo inesperado. Si una obra especulativa no despierta esa sensación en aquellos que a ella se acercan, no es ciencia ficción; será, quizá, una reflexión, más o menos atinada, más o menos racional, sobre los posibles efectos de un cambio en alguna de las dimensiones de la vida humana, pero no ciencia ficción; no sin emoción. Como escribiera Lester del Rey, otro célebre autor y editor norteamericano, la ciencia ficción es «un intento de tratar las posibilidades alternativas de forma racional, logrando que sean entretenidas». Y es que, como ha apuntado con acierto Pollux Hernúñez (2012: 29):

> La ciencia ficción no es más que otra forma, más moderna, de reflejar en la literatura la misma ansia que siempre ha sentido el ser humano por lo sobrenatural, la magia, la mitología, lo fantástico. Escapar de la realidad, triunfar sobre el misterio de la existencia, participar en el juego de cambiar el entorno, con un barniz de verosimilitud aportado antes por lo que era divino e incuestionable y ahora demostrado e incontestable: la verdad científica y su aplicación técnica, sea el vapor, la evolución, la relatividad, la bioquímica, la cibernética, el psicoanálisis, etcétera.

¿Hemos conseguido, entonces, concluir nuestro retrato? ¿Resulta por fin reconocible nuestro protagonista? ¿Acaso cualquier especulación capaz de despertar el sentido de la maravilla es ciencia ficción? No, por desgracia no es tan sencillo. Porque existe otro género, la fantasía, que comparte con la ciencia ficción esos dos rasgos, lo especulativo y lo maravilloso, pero es otra cosa distinta que, desde el humilde punto de vista de este autor, no debe confundirse con ella, aunque parece que tiende a hacerlo cada vez más en las últimas décadas. Pensemos, a título de ejemplo, en la novela fantástica por antonomasia, la trilogía de *El señor de los anillos*, de J. R. R. Tolkien (1954-1955). Sin duda, constituye un verdadero epítome de la capacidad humana de inventar mundos alternativos, de especular, en fin, cautivando al tiempo al lector, atrapándolo en una sutil red mágica de magnífica coherencia, al punto de despertar en él el deseo de abandonar la prosaica realidad en pos del maravilloso viaje que el autor propone. ¿Pero es eso ciencia ficción? No, porque ¿dónde está la ciencia? ¿Es acaso Sauron, el Señor Oscuro, un científico loco que se vale de la tecnología que solo él posee para imponer al mundo sus atroces designios? No, no existe semejanza alguna entre este ser perverso y los *mad doctors* de la ciencia ficción clásica. Aquel se vale de la magia; estos, de la ciencia. En el mundo de la fantasía cuanto sucede es imposible y lo seguirá siendo cualquiera que sea el punto de vista que adoptemos; en el de la ciencia ficción, lo es solo en nuestra experiencia, pero puede dejar de serlo si encontramos la forma de que así suceda. Se trata de una frontera de naturaleza epistemológica y, por ende, insalvable. Fantasía y ciencia ficción son dos mundos distintos.

En efecto. La ciencia ficción no solo debe ser especulativa y maravillosa; debe incluir entre sus elementos, necesariamente, la ciencia. Este, y no otro, sería el más relevante de los parámetros que, en opinión de un autor de tanto prestigio como Orson Scott Card, delimitan con claridad las fronteras del género (Scott Card,

2013: 11). Naturalmente, no la ciencia que conocemos, pues sus límites serían demasiado estrechos para hacer posible la especulación, y, desde luego, en exceso prosaicos para posibilitar la maravilla. Se trata de otra ciencia, un conocimiento más avanzado, imposible en nuestro presente, pero verosímil, de modo que, aun siendo conscientes de ello, el lector o el espectador lleguen a suspender de forma voluntaria su incredulidad y se sumerjan en el mundo que se les propone. Tal es la definición que plantea Sam Moskowitz, reputado historiador norteamericano de la ciencia ficción, para quien la ciencia ficción no es sino «una rama de la fantasía identificada por el hecho de que facilita la suspensión voluntaria de la incredulidad por parte de los lectores, al utilizar una atmósfera de verosimilitud científica gracias a la especulación imaginativa en los campos de las ciencias físicas, el espacio, el tiempo, las ciencias sociales y la filosofía» (Barceló, 2015: 15 y siguientes).

Charles Laughton caracterizado como el perverso doctor Moreau en *La isla de las almas perdidas* (Erle C. Kenton, 1932). Basada en la novela de H. G. Wells, la película cuenta entre sus numerosos atractivos con uno de los primeros y más inquietantes *mad doctors* de la historia del cine. Quizá aún se nos erice la piel cuando volvamos a escucharle diciendo: «Cogí un gorila y, con infinito cuidado, construí mi primer hombre».

El lector avezado habrá reparado ya en que en las palabras de Moskowitz el concepto «ciencia» se utiliza en un sentido muy amplio, y eso es, quizá, lo que ha hecho que su definición no haya perdido actualidad con el paso del tiempo. Porque no debemos caer en el reduccionismo de pensar que cuando hablamos de ciencia nos referimos únicamente a la física o, en el mejor de los casos, a las ciencias naturales. Esa interpretación podría servirnos, quizá, para la ciencia ficción *hard*, esto es, aquel subgénero que focaliza su atención en la especulación científica, salvaguardando a toda costa su coherencia con los descubrimientos más recientes e incluso, habría que decir, sacrificando en el altar del rigor científico las posibilidades que la misma especulación ofrece y, desde luego, los posibles valores artísticos de la obra. Verdaderos epítomes de este subgénero son muchas de las obras de Larry Niven (*Mundo Anillo*, 1970), Arthur C. Clarke (*Cita con Rama*, 1972) o, en tiempos más recientes, Kim Stanley Robinson (*Trilogía marciana*, 1992-1996). Pero, por fortuna, puesto que el género sin duda se enriquece con ello, existe mucha y buena ciencia ficción en la que la imprescindible cuota científica se cubre con especulaciones centradas en otras ramas del saber humano como la antropología, la sociología, la política o incluso la filosofía.

Sauron, el Señor Oscuro, en un fotograma de *El señor de los anillos* (Peter Jackson, 2001), primera película de la trilogía basada en la novela homónima de J. R. R. Tolkien. Como puede observarse, la maldad que representa, de origen sobrenatural, nada tiene que ver con la perversión de índole científica que encarna el doctor Moreau.

Tal es el caso de un lejano pionero del género, el inglés Olaf Stapledon, quien ya en los años treinta del pasado siglo dio a la prensa obras como su extravagante *Hacedor de estrellas* (1937), verdadera especulación filosófica en la que se interroga

desde postulados agnósticos sobre la condición humana y el sentido mismo del universo. Y no podemos tampoco dejar de recordar aquí magníficas especulaciones sobre la evolución de la biología, encarnada en reflexiones sobre las posibilidades y efectos de la clonación tan lúcidas como *El mundo de los No-A*, de Alfred Elton Van Vogt (1945), o el impacto de la acción humana sobre el entorno, presente en narraciones apocalípticas como *El día de los trífidos*, de John Wyndham (1951) o, de forma mucho más exhaustiva, en *Dune*, de Frank Herbert (1965), cuyo virtuosismo le lleva a recrear con todo detalle la ecología de un planeta imaginario y los efectos sobre su biosfera de la explotación incontrolada de sus recursos.

Pero no es necesario remontarse tan lejos en el tiempo. Obras más recientes, como *La mano izquierda de la oscuridad* (1969), *El nombre del mundo es Bosque* (1972) o *Los desposeídos* (1974), todas ellas de la magnífica Ursula K. Le Guin, han explorado temas tan diversos como la construcción social del género, las relaciones entre culturas con distinto nivel de desarrollo y las posibilidades de construir una sociedad más justa. Mientras otras como la inquietante *Un mundo feliz*, de Aldous Huxley (1932), o la exitosa película *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997) reflexionaban sobre un hipotético futuro en el que la ingeniería genética ha creado una nueva sociedad de clases en la que no es ya la riqueza, sino la manipulación de los genes, la clave de la desigualdad entre individuos.

Para terminar, podríamos quizá preguntarnos si la denominación con la que conocemos el género que nos ocupa es acertada. ¿No se deben, precisamente, a ella muchas de las dificultades que presenta llegar a un consenso sobre lo que entendemos por ciencia ficción? Puede que sea así. Vaya por delante que el nombre en sí es resultado de una mala traducción del inglés *science fiction*, que se adoptó tanto en español, en este caso en Argentina, como en otras lenguas europeas en los años cincuenta del siglo XX. En la práctica, la expresión se tradujo de forma en exceso literal, vertiendo sin más a nuestro idioma las palabras en lugar de la idea a la que aluden, que habría quedado reflejada con mucha mayor precisión mediante la locución «ficción científica» o, quizá, «ficción especulativa», expresión esta última que destaca el rasgo que, como hemos visto, mejor define al género. Y entonces, quizá, cobraría sentido la definición por la que apuesta, con no demasiado acierto, el diccionario de la RAE, que se refiere a la ciencia ficción de forma un tanto reduccionista al englobar sus diversas manifestaciones bajo el apelativo de «obras literarias o cinematográficas cuyo contenido se basa en hipotéticos logros científicos y técnicos del futuro».

¿Nos atrevemos entonces, para concluir este apartado, con una definición propia? Nada pierde con ello esta obra en calidad, y sí ganan sus lectores en honestidad, de modo que vamos a intentarlo. Podemos definir ciencia ficción como el conjunto de manifestaciones de la creatividad humana que explora el impacto sobre el individuo y la sociedad de avances verosímiles en las distintas ramas del conocimiento, con ánimo de despertar en quienes a ellas se acercan el sentido de lo maravilloso, provocándoles así una emoción de carácter estético. En pocas palabras, la ciencia ficción es arte y, como todos los tipos de arte, tiene como origen y como destinatario al ser humano, y como intención última conmover su espíritu. La ciencia ficción, estimados lectores, la buena al menos, nunca va a dejarles fríos.

Queda con ello trazado el perfil de lo que entenderemos en este libro como ciencia ficción. Pero una definición completa del género exige, o al menos así lo entendemos, que reflexionemos un instante sobre los temas que ha abordado en uno u otro momento de su historia y los parámetros estilísticos que ha adoptado. En otras palabras, para completar este primer capítulo dando por presentado a nuestra protagonista, habremos de detenernos un poco sobre el fondo y la forma de la ciencia ficción.

LOS TEMAS DE LA CIENCIA FICCIÓN

En cuanto al fondo, es decir, las preocupaciones que absorben la atención de los autores del género, los temas que abordan sus obras, tanto en la literatura como en el cine, es preciso reconocer que una relación detallada cubriría con creces, e incluso excedería, el espacio disponible en una obra breve como trata de ser esta. A pesar de ello, resulta necesario emprender siquiera una sucinta aproximación, pues sin ella nuestro conocimiento de la ciencia ficción, imprescindible antes de comenzar la tarea de analizar su historia, quedaría incompleto.

El tema por excelencia de las obras de ciencia ficción, sin duda el primero en que pensaría un profano al que interrogásemos sobre el asunto, es el del viaje espacial o, en términos más técnicos, la *space opera*, expresión acuñada en 1941 por Wilson Tucker con el ánimo peyorativo de asimilar estas historias a los mediocres seriales radiofónicos patrocinados entonces por las marcas de detergentes, las *soap operas*. Sin embargo, aunque a ellas se debe con toda probabilidad la fama de literatura o cine de segunda fila que arrastra todavía en la actualidad para muchas personas el género, también a ellas debe su popularidad y, para qué negarlo, buena parte del sentido de lo maravilloso que logra excitar en tantos de nosotros. Es cierto que estas obras de ciencia ficción son poco más que historias de aventuras más o menos exóticas que no persiguen sino entretener o, en el mejor de los casos, deslumbrar. Sus argumentos son sencillos; sus personajes, planos; su acción, trepidante; sus escenarios, grandiosos. Rara es la ópera espacial que va más allá. Ejemplos como la saga de La Cultura, del escocés Iain M. Banks (1987-2012), cuyas novelas sirven de pretexto para una mordaz crítica de la sociedad capitalista occidental, constituyen excepciones muy poco frecuentes en el panorama de un subgénero por otro lado menos vivo en los últimos años que en las primeras décadas de la ciencia ficción.

Otro tanto podría decirse de los viajes en el tiempo, con la diferencia de que este tema sí se ha prestado con mucha mayor frecuencia a servir de pretexto para abordar reflexiones profundas acerca de la condición humana. Así sucede en el caso del propio H. G. Wells, cuya novela *La máquina del tiempo* (1895), con sus eloís y sus morlocks, trasunto un tanto naíf de la burguesía y el proletariado industrial, nos ofrece una alegoría crítica de la lucha de clases propia de la Inglaterra de finales del siglo XIX. Y son otras muchas las posibilidades del tema, desde la más evidente, la paradoja temporal, que han explotado autores como Robert A. Heinlein o Gregory Benford, al choque contracultural, que puede apreciarse en obras como *El libro del día del juicio final* (1992), de Connie Willis, en el que la protagonista, que viaja hacia el pasado, se ve obligada a convivir, a su pesar, con las gentes del Medievo, para las que resulta tan extraña como lo sería para nosotros un alienígena. Pero, sin duda, la mejor novela sobre viajes en el tiempo es *El fin de la eternidad* (1955), de Isaac Asimov, en la que una suerte de extraños viajeros, los Eternos, capaces de entrar y salir a su gusto del continuo temporal, velan por el bien de la humanidad interviniendo con cuidado en su historia para minimizar su sufrimiento sin alterar su libertad, pues solo esta, a pesar del continuo y agotador esfuerzo que exige su ejercicio, es capaz de asegurar el progreso del género humano.

El actor norteamericano Buster Crabbe caracterizado como Buck Rogers, el aventurero del espacio. Nacido en agosto de 1928 en la revista *Amazing Stories* de la mano de Philip Francis Nowlan, saltaría pronto del *pulp* a la prensa, la radio y, por fin, al cine y la televisión. Junto a Flash Gordon, su contemporáneo, este personaje popularizó los viajes espaciales como argumento de la ciencia ficción.

No menos habitual entre los temas clásicos de la ciencia ficción es el del

contacto con civilizaciones alienígenas. Aunque en su versión más popular el tema apenas se distingue de la ópera espacial, con la que puede competir sin excesivas dificultades en cuanto a simplicidad argumental y capacidad de entretenimiento, veta explotada hasta la saciedad por el cine norteamericano de los años cincuenta, también ofrece notables posibilidades para la reflexión acerca de un asunto tan trascendente como la relación con el otro, con el distinto, cuya sola existencia nos obliga a cambiar nuestra percepción del mundo y de nosotros mismos (*El juego de Ender*, de Orson Scott Card, publicada en 1985, es el mejor ejemplo), y sobre otros muchos, pues el primer contacto con una civilización extraterrestre puede plantearse desde perspectivas muy diversas. Ejemplos no nos faltan. La filosofía, la ecología, la economía, la política e incluso la lingüística han encontrado su espacio propio en las obras que hacen de los alienígenas sus personajes principales.

Fotograma de la película *El enigma de otro mundo* (Christian Nyby y Howard Hawks, 1951). El cine norteamericano de los cincuenta no dudó en ponerse del lado de su gobierno en la militancia contra el comunismo, y los alienígenas agresivos constituían una metáfora extremadamente eficaz para sembrar en la ciudadanía una verdadera histeria colectiva.

Las inteligencias artificiales, un tema que gozó de muy poca atención cuando la ciencia ficción daba sus primeros y vacilantes pasos, ha ido adquiriendo un creciente protagonismo en las últimas décadas, sin duda como resultado del progreso real de la tecnología asociada a los ordenadores y los profundos cambios sociales que está produciendo su uso masivo. Su irrupción en la ciencia ficción, empero, se produjo en fecha tan lejana como 1921, cuando el escritor checo Karel Čapek introdujo un robot entre los personajes de su innovadora obra teatral *R.U.R.*, si bien fue la formulación de las ficticias tres leyes de la robótica por Isaac Asimov en 1942, aceptadas de forma tácita por el conjunto del género, la que marcó su auge. No es de extrañar, ya que junto a un gran atractivo, el tema puede servir de vehículo para la introducción de profundas reflexiones acerca de los conflictos entre la razón y el sentimiento, o la posibilidad de que existan algún día inteligencias artificiales capaces de imponer su dominio a los seres humanos. Obras clásicas del género como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), basada en la magnífica novela de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968), o la inmortal *2001: Una odisea del espacio* (Stanley Kubrick, 1968), basada a su vez en el cuento corto de Arthur C. Clarke *El centinela* (1951), ofrecen buenos ejemplos del interés del género por el tema, recientemente explorado de nuevo por autores como Dan Simmons (*Hyperion*, 1989).

Aunque mucho menos popular que los anteriores, la especulación científica ha sido también, en sí misma, tema central de algunas de las mejores obras del género. Es la llamada *hard science fiction* o ciencia ficción dura, la cual, en sus manifestaciones más extremas, llega, como señalábamos más arriba, a sacrificar incluso el argumento y los posibles valores artísticos de la obra en aras del rigor científico. Por lo general, este subgénero desprecia las ciencias sociales en beneficio de la física, la química y, en menor medida, la biología, y exige de sus autores no solo una sólida preparación en tales campos, sino una máxima actualización. De hecho, la lectura de estas obras nos permite llevar a cabo un seguimiento cronológico preciso de los avances científicos de cada época, en especial en los años cuarenta y cincuenta del siglo XX, décadas en las que la especulación científica seria floreció como reacción al escaso rigor característico de la ciencia ficción anterior. Autores clásicos como Arthur C. Clarke o el astrofísico profesional Fred Hoyle (*La nube negra*, 1957) fueron los más destacados de este subgénero, más tarde revitalizado por figuras aún en activo como Gregory Benford (*Cronopaisaje*,

1980), Vernon Vinge (*Un fuego sobre el abismo*, 1992) o Michael Flynn (*El naufragio de «El Río de las Estrellas»*, 2003), aunque desde postulados menos fundamentalistas y más atentos a la intensidad dramática de la narración y a la profundidad de sus personajes. En cuanto al cine, el rigor científico, por razones obvias, ha sido menos frecuente y las licencias imposibles la norma habitual. Por supuesto, hay excepciones que sorprenden tanto más por su extremada rareza, como es el caso reciente de *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014), que ha contado con el asesoramiento del físico Kip Thorne para asegurar la coherencia de sus planteamientos científicos subyacentes con el estado actual de nuestros conocimientos.

Por oposición, ha existido siempre lo que podríamos denominar una ciencia ficción blanda o *soft*, la cual, a diferencia de su hermana, sin despreciar la ciencia, pues de hacerlo así sus obras no podrían formar parte del género, ha prestado atención a otros ámbitos del conocimiento, más propios de las ciencias sociales, en especial la psicología o la antropología. Su auge se produjo en los años sesenta, en el marco de la New Wave británica, y se caracterizó por su interés por el espacio interior de los personajes frente al exterior del cosmos, al extremo de despreciar los planteamientos clásicos del género en favor de la experimentación literaria, en ocasiones un tanto arriesgada. Buenos ejemplos de ello podemos encontrarlos en la polémica obra de J. G. Ballard (*El mundo sumergido*, 1962), Roger Zelazny, Samuel R. Delany y, sobre todo, en la de la comprometida Judith Merril, gran defensora de la integración del género en el *mainstream* de la literatura universal. No obstante, sin formar parte de esta tan intensa como fugaz New Wave, han existido siempre autores más atentos a lo social que a lo natural, que han dado a la ciencia ficción una amplitud de miras que nunca habría alcanzado de haber permanecido encasillada en sus preocupaciones clásicas, y puede decirse que en la actualidad, ya maduro el género, ningún autor deja de lado la historia y la caracterización de los personajes en beneficio del rigor científico. Como luego veremos, la ciencia ficción ha dejado de ser hace tiempo arte de segunda categoría.

Uno de los temas de la ciencia ficción que mejor se presta a las reflexiones profundas sobre la condición humana en su dimensión social y política es el de las sociedades alternativas. De hecho, la utopía, aunque fuera, como más adelante veremos, muy anterior como género al nacimiento de la ciencia ficción propiamente dicha, fue asumida por esta como uno de sus más genuinos campos de experimentación filosófica, tanto en su tradicional encarnación optimista como a la inversa, la distopía. De hecho, algunas de las mejores obras del género podrían encuadrarse en este campo. Citemos tan solo ejemplos como la trilogía de La Fundación, de Isaac Asimov, que, en la línea del Platón más lúcido, plantea la posibilidad de un imperio galáctico regido por científicos, o la bellísima *La ciudad y las estrellas* (1956), de Arthur C. Clarke, en la que se cuestiona la viabilidad de una sociedad en la que el individuo carece de retos a los que enfrentarse. Porque más que la utopía, ha sido la distopía el campo preferido del género, cuya madurez se abrió paso de la mano de novelas tan profundamente pesimistas como la esmerada *Nosotros* (1921), del ruso Yevgueni Zamiatin; la profética *Un mundo feliz* (1932), de Aldous Huxley; y la inquietante *1984* (1949), de George Orwell, y se consolidó firmemente con otras en absoluto despreciables como *Mercaderes del espacio* (1953), de Frederick Pohl y Ciryl Kornbluth, distopía capitalista tan aguda como mordaz, o *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury.

Fotograma de la película *El monstruo de tiempos remotos* (Eugène Lourié, 1953). Los monstruos cinematográficos de los años cincuenta eran, por lo general, fruto de la radiación atómica, verdadera obsesión de los norteamericanos de la época, que construyeron masivamente en sus casas refugios antinucleares en previsión del estallido de una guerra que no podía sino conducir al fin del mundo.

Un tipo especial de distopía, también muy del gusto de la ciencia ficción, en especial la cinematográfica, es la literatura apocalíptica y posapocalíptica. En la primera, las historias narran los últimos días de la humanidad, que perece casi siempre como resultado de amenazas que ella misma ha desatado, revelando de paso las obsesiones propias de la época correspondiente. Así, los años treinta marcaron el auge de los *mad doctors*, cuyo afán de dominación les impulsaba a poner la ciencia al servicio de los más oscuros fines, mientras los cuarenta y los cincuenta reservaron el protagonismo a la amenaza nuclear y las invasiones extraterrestres, ambas hijas de la Guerra Fría, y los años posteriores comenzaron a reflejar preocupaciones como el agotamiento de los recursos del planeta o las pandemias provocadas por virus incontrolados. Pero es la segunda la que ha permitido a la ciencia ficción explotar a fondo sus posibilidades. El mundo después del desastre ofrece un campo de reflexión mucho más amplio que el desastre mismo, ya que coloca a los personajes ante la necesidad de empezar desde cero, enfrentándose a sentimientos de pérdida y nostalgia de gran intensidad dramática, a la par que afrontando el reto de organizar una sociedad nueva y capaz de superar los errores que condujeron al desastre a la anterior. Tal es el caso de obras de gran interés como *El día de los trífidos* (1951), de John Wyndham, en la que el fin de la humanidad propicia distintos experimentos de organización social basados en postulados del todo opuestos, desde la religión al militarismo, pasando por la libertad y el racionalismo ético. Emparentado con esta temática, aunque dotado de una fuerte personalidad propia, se encuentra el denominado *cyberpunk*, subgénero efímero, pero estéticamente influyente creado por autores como William Gibson (*Neuromante*, 1984), que nos presenta un futuro distópico dominado por una tecnología opresiva y un capitalismo explotador en oscuros y tenebrosos ambientes suburbanos del todo deshumanizados, más propios hasta entonces de la novela negra que de la ciencia ficción.

Fotograma de la película *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), cuya ambientación se encuentra en perfecta sintonía con la estética del *cyberpunk* y su visión distópica de un futuro dominado por las grandes corporaciones, sin lugar alguno para las relaciones personales y los sentimientos humanos.

Cuando la acción se sitúa en una nave que ha logrado escapar de la Tierra al borde del fin, nos encontramos el subgénero de las naves generacionales, que ha dado obras de tanto interés como *La nave estelar* (1958), de Brian Aldiss, novela pionera del género, agudo retrato de una humanidad que, privada de referencias culturales heredadas, ha caído en la involución. Recientemente, la temática ha sido revisitada por Kim Stanley Robinson en su *Aurora* (2015), que presta atención tanto a los aspectos técnicos y científicos como a los políticos y sociológicos de una comunidad humana a lo largo de un tránsito de siglos a través del espacio.

No se agotan aquí los temas que, con mayor o menor éxito, ha explotado la ciencia ficción. Podríamos mencionar algunos otros, como el *steampunk*, rama específica de la ucronía en la que la acción transcurre en un siglo XIX que ha alcanzado un desarrollo tecnológico mucho mayor que el real (*La liga de los hombres extraordinarios*, Stephen Norrington, 2003), o incluso la ciencia ficción humorística, de la que constituye el ejemplo más acabado Douglas Adams y su célebre pentalogía del autoestopista galáctico, cuya primera entrega fue llevada al cine por Garth Jennings en 2005.

¿Un arte de segunda?

No podemos dar por terminada esta introducción sin referirnos a la forma de la ciencia ficción, lo que obliga a abordar un problema de especial relevancia en lo que se refiere a su catalogación como expresión creativa, en especial literaria: ¿se trata acaso de un género secundario, de escasa calidad artística, condenado a permanecer por ello apartado de la corriente principal de la literatura?

La cuestión es peliaguda. Desde luego, nadie habría afirmado semejante cosa en la Europa de entreguerras, cuando la ciencia ficción nacía de la mano de autores de amplia cultura general, en modo alguno desconectados de la corriente principal de la vida artística e intelectual de su época (Scholes y Rabkin, 1982: 46). Plumas como la del ruso Yevgueni Zamiatin, el checoslovaco Karel Čapek, o los británicos William Olaf Stapledon, Aldous Huxley y George Orwell nada tenían que envidiar a las mejores de su tiempo; así se lo reconocieron ya sus coetáneos, y así lo ha hecho luego la crítica, que los ha elevado a la categoría de verdaderos clásicos. Sin embargo, en los Estados Unidos la situación no podía ser más distinta. De forma paradójica, el mayor avance en la educación obligatoria de aquel país, hasta el punto de extirpar casi por completo el analfabetismo, había creado un verdadero ejército de lectores potenciales tan pobres como escasamente interesados por la literatura de calidad. Para estos lectores, varones y jóvenes en su inmensa mayoría, las obras de los autores europeos poco o nada podían decirles. Lo que ellos querían tener entre sus manos eran novelas baratas, entretenidas, con personajes poco complejos y argumentos sencillos y pletóricos de acción. Por supuesto, parte de la demanda quedaba cubierta por las novelas del oeste y las de aventuras de todo tipo. Pero ya había en el país, aunque en menor número, lectores jóvenes de cierta cultura que, animados por los casi continuos progresos que comenzaban a registrarse en los atractivos campos de la electrónica, el automóvil y la aviación, empezaban a mostrarse interesados por la ciencia y la tecnología. Y esta demanda, en una sociedad en la que el capital privado acudía raudo allí donde surgían oportunidades de negocio, no podía permanecer mucho tiempo sin atender.

Y se atendió. En los Estados Unidos existían ya desde varias décadas antes las denominadas *dime novels* y *penny dreadfuls*, publicaciones periódicas de muy escasa calidad y bajo precio (diez centavos en el primer caso y un centavo en el segundo) que narraban historias de bandoleros y soldados, de argumentos simples y profusos en grabados e ilustraciones artísticas que las asemejaban mucho a los cómics. Su nombre genérico, *pulp fiction*, aludía precisamente a esa baja calidad, pues *pulp* era el nombre en inglés de la pasta de papel. Cuando estas revistas comprendieron las enormes posibilidades de aquel mercado naciente, se lanzaron enseguida sobre él.

Así, en los años treinta del siglo XX, algunas *pulp* comenzaron a incluir entre sus narraciones los nuevos temas, y la ciencia ficción empezó a llegar al gran público. Pero lo que el género ganaba en popularidad lo perdía en calidad. El público al que se dirigían aquellas historias las consumía con inusitada voracidad. Los autores, por tanto, debían escribir muy rápido, por lo que se veían abocados a repetir una y otra vez las mismas fórmulas, variando tan solo pequeños detalles y asegurando en sus historias abundantes dosis de acción, fantasía, exotismo, heroicidad y erotismo. Escribir una novela por semana se convirtió en algo habitual para toda una generación de escritores. ¿Y quién puede escribir una buena novela en solo una semana? Ciencia ficción —fue por entonces cuando el audaz Hugo Gernsback desempolvó el término— se convirtió en sinónimo de evasión, entretenimiento, fantasía, diversión... pero ¿qué tenía que ver todo aquello con la verdadera literatura?

Por suerte, se trató de una etapa pasajera. Muchos de aquellos jóvenes que publicaban sus novelas por entregas en las revistas *pulp*, o simplemente se emocionaban con su lectura, eran capaces de hacerlo mucho mejor, y pronto empezaron a demostrarlo. A finales de los años treinta, escritores como Robert A. Heinlein, A. E. van Vogt, Isaac Asimov o Theodore Sturgeon condujeron a la ciencia ficción norteamericana a cotas más elevadas de reflexión y especulación, sin perder por ello un ápice de popularidad. La Edad de Oro estaba a punto de comenzar. Pero no fue suficiente. Las obras de los años cuarenta y cincuenta, aunque ya muy superiores en calidad a las que se publicaban en el período de entreguerras, seguían sin ser reconocidas como verdadera literatura, tal era el peso de la herencia envenenada que soportaban. Solo en los sesenta comenzaría la ciencia ficción a

ser admitida en pie de igualdad con el resto de los géneros literarios.

En efecto. Fue en esa década cuando algo empezó a moverse con fuerza en el mundo de la ciencia ficción; algo que hasta ese instante había permanecido latente, como una vieja semilla dormida que hubiera esperado con silenciosa paciencia el momento de brotar y envolver por fin al género en la vitola de literatura con mayúsculas que le había sido negada —no sin cierta razón— hasta entonces. La ciencia ficción había sido, desde sus mismos orígenes, innovadora, pero solo en sus temas, en su acercamiento al futuro, en sus elucubraciones acerca de la posible evolución científica y tecnológica de la humanidad y en las repercusiones que esa evolución podría llegar a tener en el hombre y en su sociedad. Pero lo había sido mucho menos, con las excepciones antes mencionadas, apenas conocidas por el gran público, en lo que se refiere a su lenguaje y a su perspectiva social. La ciencia ficción había sido, desde luego, capaz de despertar en sus admiradores el sentido de la maravilla, transportándolos a mundos fantásticos en el tiempo y en el espacio. Pero habían sido las historias que contaban sus autores, y no la forma como las contaban, lo que había cautivado a quienes se acercaban a sus páginas y a sus pantallas. Y esas historias, con un potencial tremendo para la crítica social, habían quedado casi del todo desaprovechadas como herramientas para plantear problemas propios de la época en la que fueron escritas e incluso, y sobre todo, problemas universales, eternos nacidos de la propia condición humana, como hacen la literatura y el cine; como hace, en fin, el arte.

Aunque suele decirse que el proceso se inició en el Reino Unido con la aparición de la New Wave, lo cierto es que se trató de una realidad compleja que tuvo también su correlato al otro lado del Atlántico. Mientras en esta orilla del océano el acceso de Michael Moorcock a la dirección de la revista británica *New Worlds* (1964-1971) ofrecía un eficaz vehículo de difusión a los valientes experimentos literarios desarrollados por autores como James Graham Ballard o Brian Aldiss, en Norteamérica saltaban a la palestra figuras no menos innovadoras como Norman Spinrad, Roger Zelazny o Samuel R. Delany. Y no debemos olvidar tampoco las altas cotas de calidad literaria y de profundidad temática que comenzaban a alcanzar por entonces los trabajos de otros autores que, sin integrarse en modo alguno en la New Wave, no tenían tampoco nada que envidiar a los citados. Figuras tan relevantes para el futuro del género como Philip K. Dick o Ursula K. Le Guin sin duda merecen un reconocimiento porque de su mano la ciencia ficción escrita en los Estados Unidos alcanzó un nivel de riqueza, complejidad y madurez que permiten equipararla ya a cualquier otro género literario *respetable*.

Los años sesenta acabaron para siempre con la ciencia ficción de las óperas espaciales, tan repletas de acción, fantasía y exotismo como triviales en lo intelectual y lo artístico. No dejaron de escribirse novelas que narraban viajes fantásticos a través del tiempo y el espacio. Pero se escribían ya de otra forma, mucho más atenta a los personajes, a sus dramas internos y sus contradicciones, con un estilo más cuidado, y valiéndose de sus historias para plantear en profundidad temas que preocupan, siempre han preocupado y siempre preocuparán a los seres humanos, porque son inseparables de su naturaleza misma. Tras los extraterrestres, los robots, las naves espaciales y el resto de los lugares comunes del género, se esconderá, ya para siempre, la humanidad.

Pero la historia de cómo llegó a producirse ese cambio es larga y compleja, al menos tanto como la de cualquier otro género literario. Ha llegado el momento de narrar esa historia.

En un pasado muy muy remoto

Si caigo, habré conquistado la fama.
La gente dirá: ¡Gilgamesh cayó luchando contra el fiero Humbabal
[...] Estoy decidido a penetrar en el bosque de los cedros.
Poema de Gilgamesh, circa 2500 a. C., Tablilla III, Columna 4

Hemos aceptado 1818 como hito auroral de la ciencia ficción y *Frankenstein*, de Mary Shelley, como su manifestación primera. Pero resulta evidente que ninguna obra nacida del intelecto humano es del todo fruto de una creación original. No lo es porque su autor vierte en ella su vida, su experiencia, su formación, sus lecturas; porque quien le dio vida es producto, en fin, de su época y de la historia que la antecede y sin la cual no podría comprenderse. Así sucede con la ciencia ficción. Si bien el género es hijo natural, aunque quizá espurio, de la modernidad, y no habría nacido nunca de no haberse desarrollado antes la Ilustración, el liberalismo y la Revolución Industrial, ello no quiere decir que resulte imposible rastrear en la historia de la literatura temas, imágenes y formas narrativas de las que se alimenta en mayor o menor medida; incluso de forma inconsciente, pues muchas de ellas se encontraban en la mente de sus autores sin que ellos mismos lo supieran, profundamente imbricados como estaban en el acervo de nuestra cultura desde tiempos remotos. Narremos, pues, esta saga de la ciencia ficción *avant la lettre*, la prehistoria de un género que solo tendría nombre mucho después, pero que no entenderíamos bien del todo sin conocer a sus ancestros.

Muchos de esos elementos se remontan a esa época remota en la que la humanidad, aún por descubrir el frío lenguaje de la razón, no poseía más herramientas que el mito y la leyenda para dar respuesta a las preguntas que la acongojaban. Uno de ellos, el viaje fantástico, aportará después a la ciencia ficción uno de sus temas más característicos. Y se trata de un tema con mucha más historia de lo que suele creerse. El *Poema de Gilgamesh*, escrito en el tercer milenio antes de nuestra era sobre una docena de frágiles tablillas de arcilla, una de las composiciones literarias más antiguas que se conocen, narra con todo detalle el viaje al inframundo del mítico rey sumerio para visitar allí a Utnapishtim —el Noé mesopotámico— y obtener de él la fórmula de la inmortalidad, que le habían concedido los dioses tras sobrevivir al diluvio universal. Allí corre el héroe maravillosas aventuras, entre las que se encuentran nada menos que su lucha a muerte contra Humbaba, un gigante que guardaba el bosque de cedros donde moraban los dioses. Con cara de león, dientes de dragón, enormes pies, una gruesa melena y un rugido tan potente «como el agua de la inundación», su descripción poco tiene que envidiar a la de los monstruosos extraterrestres de las novelas de Edgar Rice Burroughs o H. P. Lovecraft que tan célebres llegarán a ser entre los amantes de la ciencia ficción de las primeras décadas.

Representación del juicio de Osiris en el Papiro de Hunefer, British Museum, Londres.

No se trata, por supuesto, de un caso único. También la mitología egipcia abunda en narraciones de viajes fantásticos. En el tercer milenio antes de Cristo se populariza en el país del Nilo la *Historia del marinero náufrago*, que cuenta las aventuras de un viajero que zozobra en una isla misteriosa cuya reina, una serpiente gigantesca con escamas de oro y vistosas cejas de lapislázuli, predice a su asombrado visitante su propio futuro y el de su país antes de hundirse con su isla bajo el mar. Pero en Egipto la idea del viaje fantástico llega mucho más allá; incluso forma parte central de sus creencias religiosas. El viaje al Duat, el inframundo, constituía el destino último de todos los mortales que pudiesen permitirse momificar su cuerpo y darle sepultura, preservándolo así para la eternidad. Solo a ellos esperaba el juicio de Osiris, soberano del Más Allá, cuyo veredicto inapelable podía asegurar al muerto la vida eterna o dictaminar para él un final definitivo entre los afilados dientes de un monstruo de pesadilla, híbrido inconcebible de león, cocodrilo e hipopótamo, en cuyo retrato minucioso se esmeran las numerosas representaciones de la divina ordalía que han llegado a nuestros días.

Visión de Ezequiel. La descripción que hace el profeta de los seres que le visitaron y la nave voladora de que se servían es tan asombrosa que no puede menos que recordarnos a las de los contactados de nuestros días.

Más cerca ya de las raíces de la cultura occidental, los viajes fantásticos se tornan aún más frecuentes. La Biblia, sin ir más lejos, nos ofrece un buen número de ellos. En el Libro de los Reyes, Elías, un profeta hebreo del siglo IX a. C., asciende a

los cielos en un torbellino provocado por un carro de fuego con caballos formados de idéntico elemento (2 Re, 2:11). Y otro profeta, Ezequiel, tres centurias más tarde, presencia atónito, en una de sus frecuentes visiones, un extraño objeto volador que retrata en términos tan asombrosos que son muchos los ufólogos convencidos de hallarse ante la primera descripción fidedigna de la historia de un encuentro cercano con extraterrestres, un viaje, en fin, por más que su protagonista no experimentara desplazamiento físico alguno. En palabras del propio Ezequiel:

> Y miré y he aquí, un viento tempestuoso que venía del Norte, una gran nube, con un fuego envolvente y en derredor suyo un resplandor, y en el centro del fuego una cosa que parecía como el fulgor del electro, y en medio de ella, la figura de cuatro seres vivientes. Y este era su parecer; había en ellos semejanza de hombre, sus pies de ellos eran rectos y la planta de sus pies como la planta de pie de becerro, relucientes a manera de bronce muy bruñido. Y cada uno iba derecho hacia adelante, hacia donde el espíritu les movía que anduviesen, andaban, sin volverse de espalda cuando andaban. Cuanto a la semejanza de los seres vivientes, eran como carbones de fuego encendidos, y el fuego resplandecía y del fuego salían fulgores. Y los seres iban y venían a manera de relámpagos. Y el aspecto de las ruedas y su estructura resplandecían como el crisólito, y los cuatro tenían una misma forma, y las ruedas parecían dispuestas como si una estuviese en medio de la otra, y las ruedas estaban cuajadas de ojos alrededor. A donde el espíritu les impulsaba iban las ruedas y también se levantaban tras ellos, porque el espíritu de ellos estaba en las ruedas.

No resultan menos prolíficas en viajes extraordinarios la mitología y la literatura griegas. Dédalo, desdichado arquitecto del legendario laberinto de Creta, presencia consternado cómo su hijo Ícaro se precipita desde las alturas cuando el sol derrite las alas de cera que él mismo había diseñado. Orfeo, uno de tantos héroes helenos, desciende al Hades, en el centro mismo de la Tierra, para intentar recuperar a su esposa Eurídice, muerta por la mordedura de una serpiente venenosa, a la que perdió por mirar hacia atrás antes de lo permitido. En la *Odisea*, Ulises, de regreso a Ítaca tras la Guerra de Troya, atraviesa lugares fantásticos en los que vive con sus compañeros todo tipo de sucesos asombrosos. Y se cuentan por decenas las peripecias maravillosas relatadas por autores tan diversos como Antonio Diógenes, Hecateo de Abdera, Teopompo, Evémero, Yambulo o el mismo Platón, que nos narra en el *Critias*, uno de sus diálogos más célebres, cómo un sacerdote egipcio le describió las maravillas de la desaparecida isla de la Atlántida.

No les van a la zaga los romanos, cuya imaginación viajera no parece conocer límites. Destaca por encima de todos ellos Luciano de Samosata, quien, ya en el siglo II de nuestra era, tras avisar a sus lectores de que escribe sobre cosas «que no existen en absoluto ni por principio pueden existir», narra en su *Historia verídica* cómo una tempestad de casi tres meses da con su ya desesperanzado navío en las costas de un país de fábula habitado por viñas que se quejan cuando se les arrancan uvas, para luego ser lanzado a los cielos por un impresionante huracán que lo lleva hasta la Luna. Allí conoce a los selenitas, seres fabulosos que no tienen ano, hilan los metales y el vidrio para hacer trajes, beben zumo de aire, se quitan y ponen los ojos y, por si esto fuera poco, hacen la guerra a los caballeros hormiga del Imperio del Sol, de rasgos y costumbres no menos improbables que las suyas.

No es extraño que el rastro de aventuras semejantes pueda seguirse siglos después, en la Europa cristiana. A finales del siglo XIV, Dante Alighieri, uno de los padres de la literatura italiana, describe en su *Divina comedia* uno de los viajes imaginarios más célebres de la historia. El poeta, acompañado por el vate romano Virgilio, desciende a los infiernos, recorriendo uno a uno sus nueve círculos para, después de escalar los siete del purgatorio, hallar en el último a su amada Beatriz y ascender por fin con ella a los cielos. Las nueve esferas del firmamento sirven como testigos de la culminación de su periplo. Tras atravesar la esfera de fuego, los amantes alcanzan primero la Luna; luego Mercurio, Venus, el Sol, Marte, Júpiter y Saturno; más tarde las estrellas fijas, y, por último, en el centro de la corte celestial, Dante y Beatriz comprenden que han llegado a su destino: la Santísima Trinidad, que ilumina y ofusca a un tiempo al poeta con su brillo deslumbrante.

Pero no son solo los cristianos los que aman los viajes maravillosos. *Las mil y una noches*, una recopilación de cuentos tradicionales del Oriente Medio escrita en bellísima lengua árabe, no solo describe de forma imaginaria la India, Persia, Siria,

China y Egipto, sino que nos deleita con las aventuras de Simbad el marino, cuyas siete travesías fantásticas le conducen a lugares de ensueño en los que descubre criaturas de fábula, desde ballenas grandes como islas a pájaros formidables, pasando por hombres que se transforman en aves y gigantes «con los ojos como brasas de fuego, los dientes como colmillos de jabalí y una gran mandíbula como la boca de un pozo».

Los libros de caballerías, que hacían las delicias del pueblo llano en la Europa en tránsito entre la Edad Media y el Renacimiento, con especial éxito en España, son también generosos en narraciones de periplos extraordinarios. De hecho, el tema central de todos ellos no es otro en realidad que el viaje del caballero, inducido por un amor siempre idealizado al extremo y por su imperiosa necesidad de vivir increíbles aventuras. Pero mientras el héroe viajero de la Antigüedad solía tener un motivo concreto, el caballero carece de destino. Son los sucesos imprevistos y maravillosos que vive los que lo conducen de un lugar a otro en una interminable e inverosímil cadena de lances en los que ha de probar su valor. Así, en el *Libro de Alexandre*, que data del primer tercio del siglo XIII, Alejandro Magno sobrevuela el Mediterráneo aferrado a un gran odre amarrado a dos grifos hambrientos que persiguen un trozo de carne agitado sin cesar frente a sus fauces por el célebre monarca macedonio. De modo similar, en el *Orlando furioso* (1532), un hipogrifo traslada a varios de los personajes de país en país, reales unos, imaginarios otros. Y en la más popular de todas las aventuras del género, la protagonizada por el rey Arturo y sus míticos caballeros de la Tabla Redonda, cuya versión más célebre debemos al poeta francés del siglo XII Chrétien de Troyes, recorren estos el mundo entero en pos del Santo Grial, la copa de la que bebió Jesús en la última cena, invisible a todos excepto a los puros de corazón.

Algunos de aquellos países de fábula tan abundantes en los libros de caballerías alcanzaron existencia independiente y se erigieron ellos mismos en leyendas. Así sucedió con el mítico imperio del preste Juan —en realidad una degeneración de *khan* o *jan*, título propio de los príncipes mongoles—, soberano legendario de un reino perdido en algún lugar de Oriente o de África en el que podían hallarse los tesoros más extraños y los objetos más misteriosos, como un espejo capaz de mostrar al monarca hasta el rincón más remoto de su reino. Tan persistente fue la leyenda, que en el siglo XV, cuando los exploradores portugueses alcanzaron las recónditas regiones del África oriental y entraron en las tierras regidas por el negus etíope, creyeron que habían dado por fin con la ubicación del mítico reino.

El legendario reino del preste Juan, identificado con el negus etíope, en un mapa contenido en el *Theatrum Orbis Terrarum*, un atlas publicado en 1570 por el célebre cartógrafo flamenco Abraham Ortelius en la ciudad de Amberes.

Lejos de agotarse, la temática del viaje fantástico se revitaliza en el siglo XVI de la mano de los primeros avances científicos. Una leyenda china de finales de la centuria narra cómo un noble ayudado por sus cuarenta y siete criados se eleva hasta la Luna en una silla propulsada por cuarenta y siete cohetes, aunque nada dice la historia de lo que después le aconteció. Pero es en Europa donde hechos tan destacables como la invención del telescopio por Galileo proporcionan un mayor impulso a la literatura de viajes maravillosos. En 1634, Ludwig Kepler, hijo del célebre astrónomo Johannes Kepler, autor de las leyes planetarias que llevan su nombre, da a la prensa *Somnium*, novela póstuma de su padre que narra un viaje a

la Luna en el que su protagonista, un tal Duracotus, despega en medio de un estruendo gigantesco con tal fuerza que sus miembros resultan casi aplastados por la aceleración, pero luego se desplaza sin necesidad de motor alguno hasta alcanzar la superficie del satélite. Allí se encuentra con los selenitas, seres extraños, pero muy bien adaptados a su medio, que crecen muy deprisa, viven muy poco y guardan su escasa y valiosísima agua en oscuras y frías cuevas para protegerla de las insoportables temperaturas diurnas.

Algo menos respetuosos con el estado del conocimiento científico de la época fueron otros relatos de viajes publicados por entonces. En *El hombre en la Luna*, de Francis Godwin (1638), el protagonista, a la sazón un hidalgo castellano, alcanza nuestro satélite en una improbable balsa tirada por gansas para hallar allí una extraña civilización de individuos gigantescos y muy avanzados que practican la eugenesia con fruición envidiable incluso para los antiguos espartanos. Pero es sin duda la obra del francés Cyrano de Bergerac la llamada a erigirse en auténtico epítome de estas fantásticas narraciones de viajes gestadas en la dinámica Europa de los descubrimientos geográficos. *El otro mundo* es considerada por muchos como una de las primeras novelas de ciencia ficción, aunque nunca podría serlo en puridad, pues no solo no hay rastro alguno de ciencia en ella, sino que tanto daría que la acción hubiera transcurrido en el París del siglo XVII, ya que la obra en sí no es sino un medio de transmisión, un mero pretexto o artificio para la expresión de las inquietudes filosóficas del autor y su ácida crítica a la sociedad occidental de su tiempo. Por lo demás, el libro, que se divide en dos partes, *Historia cómica de los Estados e imperios de la Luna* (1657) e *Historia cómica de los Estados e imperios del Sol* (1662), no carece de encanto, quizá por lo inverosímil de su argumento, desarrollado con el estilo atrevido, irónico, vivaz y sugerente que caracteriza al autor. En la primera parte, Cyrano narra cómo llega a la Luna valiéndose, como en el precedente chino, de una máquina impulsada por cohetes, y allí encuentra que nuestro satélite está habitado por gigantescos seres humanos de doce pies que andan a cuatro patas y miran hacia abajo, comen con el olfato, escuchan los libros en lugar de leerlos y se iluminan mediante frascos repletos de curiosos gusanos luminiscentes. Pero nada de eso es importante, pues página tras página el autor dedica su esfuerzo y su ingenio a describir costumbres e instituciones que no son sino el reverso virtuoso de las terrestres, de modo que la obra se convierte en un fustigador alegato contra la sociedad de su época. Muy similar es la segunda parte de la obra, con la salvedad de que ahora es el Sol, y no la Luna, el destino de nuestro protagonista.

Imagen que representa la extraña máquina propulsada por una suerte de viento solar con la que Cyrano viaja a nuestra estrella en su obra póstuma *Historia cómica de los Estados e imperios del Sol* (1662).

En 1668, apenas restaurada la monarquía en Inglaterra, publicaba Margaret Cavendish, esposa del primer duque de Newcastle, una extraña novela que, amén de ser la primera firmada en Europa por una mujer, sin seudónimo, y con una protagonista también mujer, se embarca en la descripción de un extraño mundo subterráneo, el mundo ardiente, que da título a la obra (*The Description of a New World, called the Blazing World*). En un viaje pletórico de aventuras, una joven secuestrada por un comerciante llega a las regiones polares, donde halla una extraña ciudad subterránea poblada por un sinfín de especies híbridas semihumanas que harían las delicias del doctor Moreau, una tecnología muy avanzada y una forma

de gobierno ideal que, siendo la autora esposa de un convencido partidario de Carlos II, no podía ser otra que una monarquía absoluta de derecho divino.

El siglo XVIII, iluminado por el definitivo y vigoroso despertar de la razón, no abandona el género, pero lo tiñe con las preocupaciones de su época. Como bien ha señalado Paul Hazard, la conciencia europea de la centuria descubre en el viaje a lugares remotos y extraños la forma más sugerente de describir sociedades ideales en las que han quedado del todo resueltos los problemas y olvidadas las preocupaciones que sumían en la zozobra a los ilustrados del momento (Hazard, 1991: *passim*). Pero la utopía merecerá epígrafe aparte dentro de este mismo capítulo. Baste ahora con decir que el viaje fantástico se reviste en el siglo XVIII de una mayor preocupación científica, como era de esperar en la era del racionalismo, y sus destinos, antes limitados, se diversifican para abarcar no solo la Luna y los continentes aún misteriosos por inexplorados, sino lugares tan pintorescos como las entrañas mismas de la Tierra o mundos ya del todo distintos y alejados de nuestro propio sistema solar.

No por ello pierde la Luna interés como destino de tales viajes fantásticos. La relación de obras que tienen a nuestro satélite como destino de las más improbables expediciones y hogar de las más disparatadas sociedades sería interminable. Baste con citar aquí algunas de ellas a título de ejemplo, pues ni su valor literario ni su pericia imaginativa son, por lo general, notables. En 1703, Daniel Defoe, autor de la célebre novela *Robinson Crusoe*, da a la prensa *El consolidador*, en la que el protagonista, el sabio selenita afincado en China Mira-Cho-Cho-Lasmo, retorna a su hogar en una nave propulsada por un motor de explosión y provista de quinientas trece plumas de naturaleza misteriosa. En 1727 ve la luz el *Viaje a Cacklogallinia*, de Samuel Brunt, en el que el protagonista naufraga en una remota isla poblada por unas prodigiosas gallinas racionales de gran tamaño que lo envían a la Luna para que se enriquezca con el oro de sus montañas. Y no faltan autores españoles en la relación, algunos de ellos de cierta celebridad, lo que revela el interés que este tipo de novelas tenía para las clases sociales cultivadas de la época. En 1775, Manuel Antonio de Rivas, un fraile franciscano, publica, bajo un título tan extenso que sería despilfarro de espacio consignarlo aquí, las aventuras lunares de un tal Onésimo Dutalón, que había alcanzado nuestro satélite en una suerte de avión primitivo dotado de alas y timón. Otro español, el abate Marchena, publica en 1787 en su efímera gacetilla ilustrada *El Observador* la primera parte de la narración de su propio viaje a la Luna, que no pudo culminar por prohibir su periódico la Inquisición, acusándolo de contener «doctrina falsa, errónea, temeraria, que ofende a los oídos piadosos, inductiva al puro materialismo, y con imágenes obscenas».

Pero la novedad en aquella centuria iconoclasta fue escoger como destino del viaje fantástico destinos más imaginativos y menos familiares que nuestro satélite. Uno de los de mayor éxito, aunque en modo alguno el único, fue el interior de la Tierra. Tal es el caso de Tyssot de Patot, que publica en 1720 su *Viaje a Groenlandia de Pierre de Mésange*, en el que el viajero encuentra bajo la superficie de la gran isla helada nada menos que cuatro ciudades, fundadas, según le explican sus habitantes, por africanos allí llegados cuatro mil años antes, cuando su isla se desprendió del continente. En ese lugar todo es común y de todo se hacen porciones iguales, aunque la novela tiene más de aventura que de comunismo.

Similares son por su tema las obras de Charles de Fieux, caballero de Mouhy, que da a la prensa entre 1735 y 1737 su larguísima novela *Lamekis*, en la cual un aventurero egipcio, hijo a la sazón de un sumo sacerdote de la edad de los faraones, descubre también bajo tierra un mundo fantástico poblado por gigantescos hombres gusano y agresivas abejas, y del noruego Ludvig Holberg, autor de *Nicolai Klimii iter subterraneum* (*El viaje subterráneo de Nicolai Klimi*), en la que el protagonista cae por una cueva al centro de la Tierra, donde halla todo un universo interior dotado de su propio sol y sus planetas, en uno de los cuales, al contrario que en la Europa de su época, gobiernan las mujeres.

La relación sería casi interminable, pero debería mencionar necesariamente al veneciano Giacomo Casanova —ya anciano aceptable literato, aunque célebre en su juventud sobre todo por sus aventuras amatorias—, que cayó también en la tentación de escribir un libro de viajes extraordinarios, el titulado *Icosamerón o La historia de Eduardo e Isabel, que pasaron ochenta y un años entre los megamicros, oriundos del protocosmos en el interior de nuestro planeta* (1788). En esta obra, el

aventurero y diplomático italiano describe un imaginario mundo subterráneo cuyos curiosos pobladores, los megamicros, son extraordinarias criaturas de medio metro de altura, con la piel de colores variados, telépatas e inmortales. Su sociedad, dividida en castas y organizada en reinos y alguna república, dista de ser perfecta, pero da pie al agudo conquistador veneciano para, al igual que Cyrano antes que él, lanzar una mordaz crítica contra los usos y costumbres de su época.

Pero el culmen del género en el Siglo de las Luces se había alcanzado ya antes con una obra mucho más célebre y profunda que la del aventurero italiano, además de un verdadero clásico de la literatura en lengua inglesa. *Los viajes de Gulliver*, de Jonathan Swift (1726), narra las peripecias por las que se ve obligado a pasar el médico de un barco, que naufraga cerca de las costas de Tasmania, a lo largo de cuatro viajes que comienzan cuando, arrojado por las aguas, despierta sobre una playa para descubrir que ha sido aprisionado mientras dormía por unos sorprendentes hombrecillos, los liliputienses, de apenas quince centímetros de altura.

Grabado de *Los viajes de Gulliver*, de Jonathan Swift (1726), que representa el pasaje de la obra en que el protagonista despierta en el país de Liliput y se encuentra atado con sogas por sus diminutos habitantes.

El libro introduce un aspecto que no posee ningún otro de la época. Junto a los habituales aspectos de crítica social y política propios de la literatura de viajes del siglo XVIII, que dominan la descripción de tres de los cuatro periplos, el que narra las peripecias del protagonista en la isla volante de Laputa añade un elemento nuevo: la ciencia. Se erige con ello Swift en uno de los pioneros más autorizados de la ciencia ficción moderna, aunque no siempre se le reconozca esa condición. Las descripciones técnicas de los mecanismos que permiten volar a la isla, así como de la tecnología de que disponen sus habitantes, que les deja incluso saber que Marte posee dos satélites —algo que no se conocía aún en 1726—, son más propias del género que nos ocupa tal como hoy lo entendemos que de la literatura de viajes como la hemos descrito hasta ahora. Por supuesto, se trata de un aspecto secundario de la obra de Swift, que presta mucha más atención, incluso en este relato concreto, a la crítica social y política, pero lo cierto es que se encuentra ya ahí y no puede obviarse.

Gulliver descubre la isla volante de Laputa, ilustración para la obra del caricaturista francés J. J. Grandville (1856).

Otro destino poco visitado con anterioridad que alcanza cierta popularidad en el siglo XVIII es el espacio exterior. También aquí la relación se haría interminable. Tiphaigne de la Roche publica en 1754 *Amilec, o La semilla de hombres para poblar los planetas*; Marie-Anne de Roumier escribe en 1765 *Viajes de Milord Ceton a los siete planetas*; Vasili Lyovshin da a la prensa en 1784 *El viaje novísimo*, y, en fin, de

1790 data *Urania, reina de Sardanapalia en el planeta Sirio*, escrito por el alemán Johann Friedrich Ernst Albrecht. Pero la más célebre de las narraciones sobre viajes fantásticos al espacio exterior es la de François-Marie Arouet, más conocido como Voltaire, uno de los filósofos ilustrados más conocidos e influyentes de la centuria.

Titulada *Micromegas* y publicada en 1752, no es en realidad sino un cuento filosófico que describe la visita a la Tierra de un ser originario de un planeta de la estrella Sirio llamado así y de su compañero del planeta Saturno, pretexto del que, como era habitual, se vale el autor para llevar a cabo una sátira moral de las costumbres de su tiempo. Habiendo leído a Swift, como sin duda lo hizo, no puede sino interpretarse que en la obra del filósofo francés subyacía una finalidad semejante: reflexionar sobre la pluralidad de los mundos posibles, descubiertos y por descubrir, y la relatividad de sus características y su tamaño en función de las propias del observador. Al igual que Gulliver es un gigante en Liliput, el país de los enanos, y un enano en Brobdingnag, el país de los gigantes, el habitante de Saturno es un enano en comparación con su camarada, y un gigante junto a los habitantes de la Tierra; también él es, como todos los seres vivientes, una especie de micromegas, grande y pequeño a un tiempo. Es solo cuestión de perspectiva, porque la observación neutral, como se encargaría de demostrar Heisenberg en 1925, no existe. Se abría camino la idea adelantada por el iluminista Swedenborg en su obra *De Telluribus* (1758): innumerables mundos habitados en un universo infinito. La ciencia ficción esperaba a la vuelta de la esquina; solo sería necesaria la Revolución Industrial para cristalizar un proceso que la Ilustración había puesto en marcha (Calderón, 2012).

LA UTOPÍA

El viaje fantástico, empero, no fue el único de los temas que la literatura anterior al siglo XIX dejaría en herencia a la ciencia ficción. Otro de ellos, la utopía —y su reverso tenebroso, la distopía— estaba también llamado a hallar acomodo duradero en las obras del género. Entendemos por utopía, de acuerdo con la definición de nuestra Real Academia, aquel plan, proyecto, doctrina o sistema deseable que parece de muy difícil realización, o bien la representación imaginativa de una sociedad futura de características favorecedoras del bien humano. Pero con mejor precisión la ha definido uno de los mayores expertos en el tema, Raymond Trousson, que afirma que solo puede hablarse de utopía cuando

> [...] en el marco de un relato (lo que excluye a los tratados políticos), figure descrita una comunidad (lo que excluye la robinsonada), organizada según ciertos principios políticos, económicos, morales, que restituyan la complejidad de la vida social (lo que excluye la edad de oro y la arcadia), ya se presente como ideal que realizar (utopía constructiva) o como previsión de un infierno (la antiutopía moderna) y se sitúe en un espacio real o imaginario o también en el tiempo o aparezca, por último, descrita al final de un viaje imaginario, verosímil o no.
>
> Trousson, 1995: 35

En cualquier caso, ya la etimología del vocablo es bastante elocuente, pues proviene de las voces griegas οὐ 'no' y τόπος 'lugar', es decir, nos estaríamos refiriendo a algo que no tiene lugar, o, en otras palabras, que nunca ha sido. Por el contrario, su reverso, la distopía, no sería sino la representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana. Pero la cuestión que ahora nos ocupa es cuándo empezó el ser humano a interesarse por este asunto. Aunque, como es sabido, la expresión fue acuñada en el siglo XVI por el inglés Tomás Moro para referirse a una sociedad ideal, y por lo tanto inexistente, que describía en su novela del mismo nombre, el tema, si damos a utopía una acepción menos exigente y restrictiva que la que propone Trousson, se remonta muchos siglos atrás, milenios incluso. La historia, una vez más, parafraseando a S. Noah Kramer, empieza en Sumeria. En un poema escrito probablemente unos mil quinientos años antes de nuestra era que narra las aventuras de un típico héroe sumerio, Enmerkar, se lee:

> En aquellos tiempos no había serpientes, no había escorpiones, no había hienas.
> No había leones, no había perros salvajes ni lobos.
> No había miedo ni terror.
> El hombre no tenía rival.

Asimismo, en la antigua Persia, el mazdeísmo, religión de Estado impulsada por el profeta Zaratustra, desarrolla la idea del paraíso perdido, tradición luego recogida en el Génesis, primer libro de la Biblia y la Torá, y asimilada por judíos, cristianos y musulmanes, que lo convierten en recompensa de los justos tras la muerte. No es la única alusión; de hecho, la Biblia está colmada de ellas, tanto en el Antiguo como en el Nuevo Testamento. En el Libro de los Reyes, por ejemplo, se describe el reinado de Salomón, y se dice que bajo su gobierno «Israel y Judá habitaban tranquilos, cada uno bajo su parra y su higuera» (Reyes I, 4:25). Y en el Libro de los Hechos de los Apóstoles, que describe la vida cotidiana de una comunidad que cumple las demandas de Cristo, se nos dice que «estaban juntos y tenían en común todas las cosas; y vendían sus propiedades y sus bienes, y lo repartían a todos según la necesidad de cada uno. Y perseverando unánimes cada día en el templo, y partiendo el pan en las casas, comían juntos con alegría y sencillez de corazón» (Hechos 2:44-46).

La utopía existe también, por supuesto, en el mito griego. En la misma Odisea de Homero (siglo VIII a. C.), las peripecias de Ulises lo llevan a la isla de los Bienaventurados, donde residen los héroes después de muertos, los campos son fecundos y el corazón se halla por fin libre de dolor. También en la célebre obra de Hesíodo *Los trabajos y los días*, más o menos contemporánea del poema homérico, se describe con nostalgia —cualquier tiempo pasado fue mejor— una legendaria Edad de Oro en la que los hombres vivían

> [...] como dioses, con el corazón libre de preocupaciones, sin fatigas ni miseria; no se cernía sobre ellos la vejez despreciable, sino que, siempre con igual vitalidad en piernas y brazos, se recreaban con fiestas, ajenos a cualquier clase de males. Morían como sumidos en un sueño; poseían todo tipo de alegrías; el campo fértil producía espontáneamente hermosos frutos y en abundancia. Ellos,

contentos y tranquilos, alternaban sus faenas con numerosos deleites. Eran ricos en rebaños y entrañables a los dioses bienaventurados.

Pero en realidad, al menos en Occidente, el primer modelo de sociedad utópica se lo debemos a Platón, que desarrolló en uno de sus más célebres diálogos, *La República*, una detallada descripción del régimen político ideal. De acuerdo con el filósofo ateniense, que escribe a comienzos del siglo IV a. C., dicho régimen quedaría asegurado por medio de la división de la sociedad en tres estamentos: los gobernantes, los guerreros y los productores. Cada uno de ellos quedaría limitado por fronteras rígidas y bien definidas, y también lo serían su educación, sus virtudes, sus derechos y sus obligaciones. Como es de esperar, a los gobernantes les estaría reservada la gestión del poder político, pues para ello se les habría formado, y no serían otros que los filósofos, lo que aseguraría el gobierno de los más aptos. No existiría privilegio alguno en su condición, pues, para evitar su corrupción, les estaría vedado poseer bienes y el comunismo en su seno sería tan completo que abarcaría incluso a sus mujeres y a su prole, quedando así «libres de todas las querellas a que el dinero, los niños y los familiares dan lugar». En cuanto a las otras clases, a los guardianes competería la defensa de la ciudad y a los productores su abastecimiento de cuantos bienes se estimaran necesarios para una vida feliz. En palabras que Platón pone en boca de su maestro Sócrates:

> No habrá, mi querido Glaucón, disminución de los males que asolan los Estados, ni siquiera de los que afectan al género humano, a menos que los filósofos sean reyes de los Estados, o que los que ahora se dicen reyes y soberanos pasen a ser verdaderos y serios filósofos, y se vean reunidas en los mismos hombres la potencia política y la filosofía, junto con una ley rigurosa que aparte de los asuntos públicos a la gran cantidad de hombres cuyo talento les lleva a dedicarse a una o a otra cosa exclusivamente; antes de todo esto la constitución que idealmente acabamos de trazar, en la medida que sea realizable, no nacerá ni verá la luz del día.

Pero si la sociedad detallada por Platón en *La República* se nos antoja utópica, lo es mucho más la que se vislumbra en dos de sus últimos diálogos, el *Timeo* y el *Critias*. En ellos describe el filósofo ateniense la mítica isla de la Atlántida, que aparece ante nuestros ojos como epítome de la abundancia y la justicia, pero también de la arrogancia y la soberbia que puede alcanzar el ser humano cuando se cree dueño absoluto de su destino, censuradas en el *Critias* bajo la forma de un maremoto con el que los dioses castigan a los atlantes hundiendo su isla en el océano. Utopía y distopía se dan así la mano en estos últimos frutos del ingenio platónico.

Algunos de los libros griegos sobre viajes fantásticos que señalábamos en el epígrafe anterior poseen también un marcado contenido utópico. La mítica Hiperbórea es descrita por Hecateo de Abdera, contemporáneo de Platón, como una sociedad perfecta en la que reina la paz y la justicia. La Panquea, ideada por Evémero ya en el siglo III a. C., se nos presenta también como una utopía democrática. En su *Inscripción sagrada*, que conocemos solo a través de fragmentos, describe una sociedad en la que la propiedad privada se limita a la casa y su jardín, y perfectamente armónica, sin policía ni violencia, en la que solo los sacerdotes que la administran reciben una parte mayor que los demás. Más igualitaria aún es la sociedad descrita algo más tarde, ya en el siglo II a. C., por Yambulo, en la que ni aun el clero disfruta de privilegios ni existe propiedad de ningún tipo, ni siquiera la de los hogares, pero todos deben trabajar, pues el trabajo universal es, precisamente, la única garantía de la igualdad duradera entre las personas.

Fresco conservado en la isla griega de Santorini que representa una ciudad

rodeada por varios cercos de agua, con sus habitantes asomados en las terrazas, sin duda una representación de la mítica isla de la Atlántida.

Estas obras, por lo general desconocidas, tienen mucha importancia. En ellas encontramos ya, como destaca Rafael Herrera (2013: 62), todos los elementos de la utopía tal como llegará al Renacimiento: una filosofía social y política bajo forma literaria que ubica al protagonista en una tierra lejana, por lo general una isla de tierra muy fértil, en la que se ha desarrollado un sistema perfecto de vida en común. Cuando los filósofos estoicos extiendan al mundo en su totalidad esa idea, imaginando una humanidad concebida como una inmensa ecúmene dirigida por el logos, la razón universal, se habrá incluido el eslabón necesario para unir los dos pedazos de la cadena, el clásico y el renacentista, a través de la utopía cristiana. Pues el cristianismo heredará las utopías clásicas, filtradas por el tamiz estoico de la universalidad, sin más diferencia que su ubicación en una dimensión metafísica de la realidad: la vida eterna.

Por ello es tan distinta de la utopía platónica la ideada por Agustín de Hipona en su obra *La ciudad de Dios*, escrita por el padre de la Iglesia en los años de su vejez, entre el 412 y el 426 de nuestra era, aún bajo la conmoción que para él supuso el saqueo de Roma a manos de los visigodos de Alarico. A diferencia de la mayoría de las utopías, la del santo africano no posee ni pretende poseer existencia material; se trata de una comunidad de índole espiritual, trasunto del propio paraíso terrenal, que existe ya en la realidad formada por aquellos que creen en Cristo y viven de acuerdo con sus enseñanzas, por oposición a la ciudad del diablo, en la que habitan quienes rechazan el mensaje cristiano, pues, como el mismo san Agustín escribe, «las dos ciudades, en efecto, se encuentran mezcladas y confundidas en esta vida terrestre, hasta que las separe el juicio final». Regida por el amor, la paz y la justicia, su triunfo quedará asegurado por la segunda venida de Cristo, que pondrá fin definitivo al reinado del diablo.

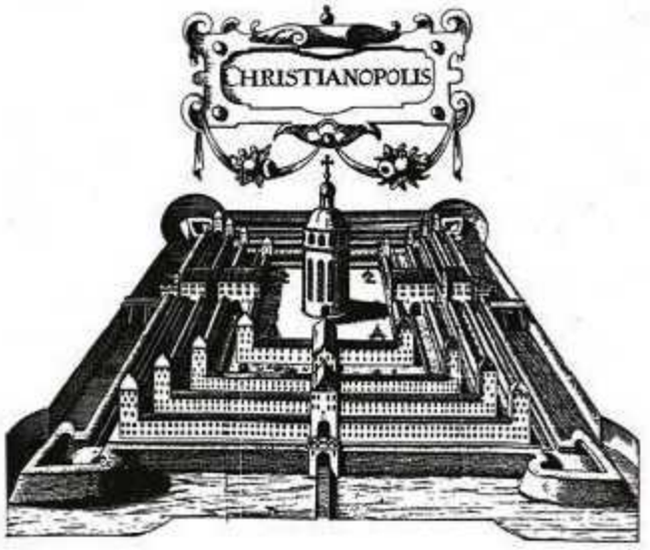
Pero es el Renacimiento, culmen de la fe en el ser humano y en las ilimitadas posibilidades de su intelecto liberado al fin del oscurantismo medieval, el momento de la primera eclosión de las utopías en la literatura occidental. La pionera entre ellas —y la más célebre, al punto de proporcionar su nombre al género— es la *Utopía*, de Tomás Moro (1516). En esta breve obra, el filósofo y político inglés, sin duda tan influido por su estrecha relación con el humanista Erasmo de Rotterdam como asqueado por la mezquindad de las clases dirigentes inglesas de su tiempo, genuina distopía que nos describe en la primera parte del libro, concibe una sociedad comunista en la que los bienes materiales se comparten e incluso las casas se sortean cada diez años para prevenir un excesivo apego a ellas de sus moradores. Porque para Moro la raíz de todos los males no es otra que la propiedad privada. «Creo que donde hay propiedad privada y donde todo se mide por el dinero —afirma— difícilmente se logrará que la cosa pública se administre con justicia y se viva con prosperidad». Y por ello, en esa sociedad sin clases, al igual que en la república platónica, el gobierno no puede estar en manos de quienes se mueven tan solo por el ansia de poseer, ni de reyes hereditarios que puedan convertirse en tiranos. Se trata, más bien, de una suerte de polis griega en la que quedan equilibrados el principio monárquico, el aristocrático y el democrático, pues el pueblo escoge a sus representantes y al príncipe que ostenta el gobierno, pero los asuntos importantes han de ser consultados por ellos con las gentes a las que representan. Por lo demás, en Utopía existe la esclavitud, pero se nutre de delincuentes; la tecnología, muy avanzada —en las granjas de pollos existen incluso incubadoras—, se concibe como un instrumento para liberar al hombre del trabajo, que se limita a seis horas al día; el matrimonio es indisoluble, pero solo porque los esposos se conocen bien, tanto en alma como en cuerpo, antes de la boda; cada cual puede practicar la religión que le apetezca, y la eutanasia es legítima cuando la vida se torna insoportable.

En la estela de Moro, las utopías proliferaron en la Europa del Renacimiento y el Barroco como setas tras la suave lluvia de otoño. Otro amigo de Erasmo, el español Juan Maldonado, describe en su *Somnium* (1532) una sociedad ideal ubicada en la Luna en la que solo la razón y la justicia gobiernan la vida de sus felices moradores. Le siguen muchas otras: *El mundo cuerdo y loco*, de Antón Francesco Doni (1552); *La ciudad feliz* (1553), de Francesco Patrizi de Cherso; *Forma de una república católica* (1581), de Francesco Pucci; *La república imaginaria* (1588), de Ludovico Agostini de Pesaro; *La república de Evandria* (1625), de Ludovico

Zuccolo... Pero es necesario detenerse un poco en tres obras que alcanzaron cierta influencia y notoriedad, aunque en nada comparables a la de Tomás Moro.

La primera de ellas es *La Ciudad del Sol*, escrita por el dominico italiano Tommaso Campanella en 1602, durante su estancia en la cárcel de Nápoles, donde cumplía condena por haber liderado una sublevación en Calabria contra la Corona española. La obra es, desde luego, una utopía, pero mientras la de Moro es de inspiración humanista, la de Campanella se nos aparece más bien como una teocracia comunista de inspiración medieval y milenarista. Aunque su ciudad ideal se halla, como la de Platón, gobernada por filósofos, y la educación de las masas constituye una de las prioridades de ese gobierno, no lo es menos su bienestar, basado en un notable desarrollo tecnológico orientado a la disminución del trabajo físico y en la supresión de toda forma de propiedad privada. Así, los hombres trabajan juntos cuatro horas al día, comen y duermen en común, y comparten sus bienes, sus mujeres y sus hijos. La comunidad se impone sobre el individuo, pues en la Ciudad del Sol el egoísmo no tiene cabida bajo ninguna de sus formas. El Estado selecciona a las parejas por su compatibilidad; regula el momento en que deben entregarse a la procreación, e incluso las adiestra para ello, aunque las relaciones sexuales son libres. Por último, no existe otra religión que la cívica, una suerte de deísmo que rinde culto al Creador, sin iglesia ni clero distinto de los funcionarios mismos.

Más tarde, en 1619, el célebre alquimista Johann Valentin Andreae escribió *Cristianópolis*, primera utopía cristiana de inspiración protestante que plasma bajo la forma de sociedad ideal las aspiraciones programáticas del movimiento iluminista de los rosacruces, de cuyos tres textos fundacionales —*Fama Fraternitatis* (1614), *Confessio Fraternitatis* (1615) y *Las bodas químicas de Cristian Rosencruzt* (1616)— parece haber sido autor (Íñigo, 2010: 206). En esta obra, quizá la más original de las tres, el propio escritor se topa por casualidad, tras un naufragio simbólico de su barco Fantasía, hundido por los vientos de la Envidia y la Calumnia, con la isla de Cafarsalama (literalmente 'aldea de paz') en la Antártida. Allí descubre con gozo una sociedad cristiana ideal, una comunidad pequeña, de unos cuatrocientos habitantes, en realidad una suerte de gran monasterio mixto dedicado a la enseñanza, en el que conviven en perfecta armonía hombres, mujeres y niños. También aquí, como en la utopía de Campanella y en la de Tomás Moro, la propiedad es colectiva, la herencia está prohibida y el trabajo es llevadero y sin discriminación hacia los sexos ni los oficios. Por otra parte, las leyes son escasas y sencillas; los castigos, leves, y el conocimiento, el anhelo supremo que dota de sentido a la vida comunitaria, no se trata de un conocimiento solo filosófico, sino también científico. No por casualidad, el laboratorio, concebido de acuerdo con los más puros cánones de la alquimia, ocupa un lugar preferente en la ciudad. Como el mismo autor señala:



Representación ideal de Cristianópolis, la utopía protestante de Johann Valentin Andreae, tal como aparece en la propia obra. Como puede verse, la distribución de sus edificios es más propia de una comunidad religiosa que de una ciudad.

Aquí se analizan, se purifican, se incrementan y se combinan las fuerzas de los metales, de los minerales, de los vegetales y también de los animales. Aquí el cielo se marida con la tierra y se descubren los misterios divinos, impresos en la tierra también. Aquí se aprende a controlar el fuego, a utilizar el aire, a sopesar el agua y a experimentar la tierra. Aquí la mona de la naturaleza tiene a qué jugar reproduciendo los principios y construyendo de acuerdo con las huellas de la gran máquina una diminuta y preciosa. Aquí se estudia todo lo que el esfuerzo de la

antigüedad desenterró y extrajo del pozo de la naturaleza.

Por último, en 1626 se publica *La nueva Atlántida*, de Francis Bacon, tan inspirada en *La República* que los fundadores de Bensalem, su sociedad ideal, no son otros que los supervivientes de la antigua utopía platónica. Instalados en un remoto lugar del Pacífico, los afortunados pobladores hacen compatible el progreso técnico con el respeto a la naturaleza; armonizan la búsqueda del propio interés y la protección del bien común, y viven felices entregados al cultivo del saber, el mayor tesoro al que pueden aspirar los seres humanos. Se trata, desde luego, de una utopía científica antes que social. Al autor le preocupa mucho más dejar bien establecida la división sistemática del conocimiento que describir la organización sociopolítica de su sociedad ideal; la razón se antepone a la emoción; la lógica científica, a los problemas humanos; el conocimiento, a la piedad. Que el sufrimiento humano desaparezca o, al menos, se minimice, no figura entre las prioridades de Bacon.

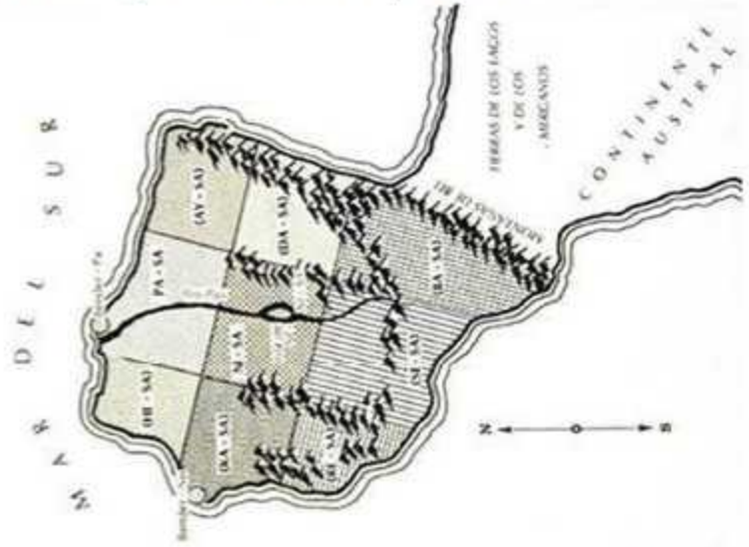
Dicta la tradición que a partir de la obra de Francis Bacon se dividen las utopías, con trazo muy grueso, en sociales y científicas. Las primeras serían aquellas que, al igual que la de Tomás Moro, conceden mayor atención a la descripción de la organización sociopolítica de una sociedad ideal, mientras las segundas cimentan la sociedad perfecta sobre la base de una ciencia ordenada y progresista, como Francis Bacon. Pero esta división resulta un tanto artificiosa, pues a partir del siglo XVII lo más frecuente es que ambos modelos convivan en la utopía, siendo, como son, complementarios, ya que la ciencia puede erigirse, y el hombre de la Ilustración es cada vez más consciente de ello, en la aliada más poderosa del progreso humano y, por ende, de la justicia social.

De hecho, es quizá por esa razón por la cual son las obras de este siglo las que, sin solución de continuidad, entroncarán con las primeras novelas de ciencia ficción propiamente dichas que conceden atención al tema de la sociedad ideal. Los ejemplos son abrumadores. En 1731, Johann Gottfried Schnabel publica *La isla de Felsenburg*, en la que, sin duda influido por Daniel Defoe, sigue el esquema tradicional del grupo de náufragos que fundan una sociedad ideal en una isla desierta. La propia novela de Jonathan Swift, como vimos, un inteligente libro de viajes, describe con todo detalle en uno de ellos, el que narra la estancia de Gulliver en el país de los caballos inteligentes, los houyhnhnms, una verdadera utopía e incluso su correlato distópico, el país de los yahoos, trasunto indiscutible de la propia sociedad humana.

Pero es en Francia y en España donde el género de la utopía cuenta con un número mayor de seguidores. En el país galo destacan autores como el ya citado Tyssot de Patot, cuyo *Viaje a Groenlandia de Pierre de Mésange* (1720) nos describe una sociedad en la que las personas solo trabajan tres meses al año y disfrutan de la protección de lo que hoy consideraríamos un verdadero sistema de seguridad social. De 1781 data *El descubrimiento austral por un hombre volador*, de Restif de la Bretonne, en la cual el protagonista viaja hasta las antípodas por medio de un ingenioso artefacto volante y allí, como una suerte de doctor Moreau *avant la lettre*, funda una sociedad utópica cruzando seres humanos con diversas especies subhumanas que pueblan los alrededores. Y no menos utópico resulta en el fondo el pensamiento de célebres filósofos ilustrados como Jacques Rousseau, cuya idea del buen salvaje, el supuesto hombre primitivo aún no corrompido por la sociedad, le sirve de base para convertir la educación del niño, en cuya mente pura no ha penetrado aún la corrupción, en la base de una sociedad organizada de acuerdo con la naturaleza humana.

En cuanto a España, son más de veinte las utopías que, bien como obras independientes, bien en forma de capítulos de otras obras, ven la luz solo en la segunda mitad del siglo. Autores como Joaquín Vaca de Guzmán, Diego Rejón de Silva, Andrés Merino, Ramón Bonifaz, Manuel Santos Rubín e incluso el célebre autor de las *Cartas Marruecas*, José Cadalso, o el conde de Campomanes, que fuera ministro de Carlos III, dieron en cultivar un género que llegó a ser muy popular entre los ilustrados, sin duda por las grandes posibilidades que ofrecía de practicar la crítica social más o menos a salvo de la temida intervención del Santo Oficio. De todas estas obras, la más relevante fue la titulada *Viaje al país de los Ayparchontes*. Anónima y publicada por entregas en *El Censor* entre febrero de 1784 y octubre de 1785, constituye un caso poco habitual entre las utopías, pues no presta atención a temas como el urbanismo ni denosta la propiedad privada como causa última de

todos los males. Bien al contrario, el objetivo del autor es simplemente defender la supresión del privilegio de nobles y clérigos, al objeto de que militen en sus filas tan solo quienes por mérito lo merezcan y sirvan con celo al bien común. Así, entre los Ayparchontes, los plebeyos son los artesanos, labradores y comerciantes, que carecen de nobleza, pero pueden acceder a ella si se muestran dignos por sus acciones. Existe asimismo una clase aún más baja, los infames, que lo son por sus delitos, sin que su condición pueda heredarse, pero sí redimirse a cambio de servicios al Estado. Y en cuanto a nobles y clérigos, el mensaje no puede ser más claro. Los aristócratas del país se dividen en seis categorías, pero tampoco estas son hereditarias, pues su transmisión implica perder un grado, de tal forma que si no se hace nada por recuperarlo, los descendientes de un noble en cuarta generación terminan por convertirse en plebeyos. Los clérigos, por su parte, son personas de gran autoridad moral, del todo carentes de poder civil.



Mapa de Sinapia según la interpretación del historiador Miguel Avilés, uno de sus principales estudiosos. A pesar de su ubicación en las antípodas, un recurso habitual de la época, resulta evidente la intención de presentarla como reverso virtuoso de la España del siglo XVIII.

Aún misterioso resulta el caso de otra utopía española del siglo XVIII, la *Sinapia*, de la que se ignora no solo el autor, sino la fecha en la que fue escrita, los últimos años del siglo XVII para algunos, en torno a 1730 para otros, e incluso finales del XVIII en opinión de un tercero y quizá más atinado grupo de investigadores, a tenor de la perspectiva de la obra. No en vano, la *Sinapia* se nos aparece como el reverso virtuoso de España ubicado en nuestras antípodas, y se trata de un reverso tan racional como acabado, quizá como cabría esperar de la pluma no solo de un ilustrado, sino de un hombre con responsabilidades de gobierno, como el conde de Campomanes, en cuyo archivo fue hallada la obra y a quien algunos atribuyen su autoría. Y es que no se limita su escritor a delinear con trazo grueso el perfil de una sociedad ideal, prestando solo atención a los aspectos de su interés, como era habitual; lo desmenuza con detalle de entomólogo, describiendo desde la geografía al gobierno, desde la economía a la organización social, pasando por la administración, la justicia, la educación y cualquier otro aspecto de la vida colectiva de los seres humanos. No cabe duda de que si la *Sinapia* es una utopía, lo es solo por su factura; en realidad se trata de un vasto e integral programa de gobierno, la fantasía reflexiva de un hombre que podría haberla puesto en práctica si se le hubiera permitido (Sambricio, 2014 y Avilés, 1976).

Y no podemos dar por concluido este epígrafe sin mencionar al menos la única utopía moderna que vino a realizarse en la práctica. Se trata de las reducciones o comunas jesuíticas integradas en la denominada República Guaraní, una especie de federación de pequeñas comunidades pobladas por indios de esa etnia y administradas por sacerdotes de la orden de San Ignacio que existieron entre 1610 y 1768 en los territorios españoles de lo que hoy es la frontera entre Paraguay, Argentina y Brasil. Allí, bajo la administración y la dirección espiritual de los jesuitas, florecieron pequeñas comunidades basadas en la economía mixta, el trueque, la asistencia social a los desvalidos y, en una palabra, el conjunto de los postulados doctrinales propios del cristianismo primitivo. Su final trágico, resultado de la expulsión de los jesuitas de las tierras españolas y portuguesas, así como de la voracidad de los traficantes de esclavos, no resta un ápice de mérito a la obra de aquellas gentes dispuestas a hacer de su fe algo más que una palabra y un conjunto de ritos. Su propia existencia, en realidad, era una provocación, pues demostraba que un mundo mejor era posible, algo que interesaba bien poco a quienes preservaban su posición privilegiada gracias, entre otras cosas, a la creencia de las

masas en que el paraíso solo podía existir en otra vida.

Tras ellos, el socialismo utópico de los primeros pensadores descontentos con la sociedad capitalista industrial, ya en el tránsito entre los siglos XVIII y XIX, palidece de envidia. Las efímeras comunidades ideales creadas por voluntariosos filósofos como Robert Owen o Charles Fourier no dejaron de ser una suerte de nuevos monasterios en que los individuos díscolos se apartaban de un mundo que habían renunciado a cambiar. Más que utopías progresistas, constituían una confesión de la trágica impotencia que muchos intelectuales sentían ante el avance de fuerzas impersonales y poderosas que no comprendían del todo ni sabían cómo detener.

Los precedentes son, como puede verse, tan remotos como abundantes. La utopía es antigua, como antiguo, quizá inseparable de la condición humana, es el sueño, la fe en la posibilidad de un mundo mejor que el real, una realidad alternativa en la que por fin se conviertan en doloroso recuerdo los afanes y sufrimientos de la existencia cotidiana. La ciencia ficción no podía dejar de heredar esa fe, casi de apropiársela, una vez establecida la creencia de que solo la ciencia daría al hombre las herramientas para hacer realidad el sueño. En el siglo XIX todavía se tratará de un sueño compartido; sociólogos, politólogos y pensadores de toda laya lo harán suyo por un tiempo. En el XX, soñar con un futuro mejor se convertirá en patrimonio casi exclusivo de la ciencia ficción.

EL FUTURO

Como vimos, el viaje fantástico resulta casi connatural a la ciencia ficción, que halló en él el primero de sus filones argumentales. Pero cuando el viaje cobra toda su dimensión mágica y alcanza su máxima capacidad de asombro es cuando se desarrolla en el futuro o, mejor aún, cuando es el futuro mismo su destino. Tampoco en esto fue la ciencia ficción del todo original. El futuro siempre ha preocupado al hombre, que se sabe mortal y siente a cada instante en su nuca el frío aliento de la Parca. La literatura y el arte no podían dejar de trasmitir esa obsesión y lo hicieron desde los tiempos más remotos. Y no nos referimos aquí a los recursos literarios como la analepsis, más conocida como *flashback*, o su reverso, la prolepsis, *flashforward* en inglés, fugaces visitas al pasado o al futuro en el contexto de unos hechos narrados en presente, sino a los viajes propiamente dichos.

Cuando el tema daba sus primeros pasos, el recurso habitual para introducirlo era el del sueño. El protagonista se quedaba dormido y en sueños viajaba al futuro, donde trascurría el resto de la obra. Así le sucedía, ya en el siglo I a. C., al escritor romano Varrón, en cuyo relato *El sexagenario* un hombre despierta de un largo sueño de cincuenta años para descubrir un mundo terrible en el que imperan sin freno alguno los más odiosos vicios.

Pero es, una vez más, el racionalista siglo XVIII el momento que marca la eclosión de los viajes al futuro, país tan desconocido como cualquiera que pudiera hallarse sobre la faz de la tierra y, por ende, de igual utilidad para ubicar en él comunidades maravillosas cuya descripción sirve a quienes las imaginan como vehículo de la crítica a la sociedad de su tiempo. Ya en 1733 un clérigo anglicano, Samuel Madden, en sus *Memorias del siglo* XX, describe el mundo de esa época por medio de una serie de supuestas cartas diplomáticas escritas en 1997 y 1998 por los representantes británicos en Constantinopla, Roma, París y Moscú al lord del Tesoro de Jorge VI. La tecnología de la época, empero, no interesa al autor; su preocupación es la sociedad y la política, en especial los avances del catolicismo, que aparece como religión dominante en tan remoto futuro, al punto de ejercer un jesuita como primer ministro del rey de Francia, Luis XIX.

No mucho después, en 1737, el inglés Thomas Gray escribe en latín el poema *Luna habitabilis*, en el que narra, con no poca imaginación, la futura derrota de las tropas selenitas por la orgullosa armada espacial inglesa y la ulterior colonización de nuestro satélite. Más éxito, sin duda por su carácter menos elitista, alcanzaron *El reinado de Jorge VI*, 1900-1925, relato anónimo publicado en 1763, y, sobre todo, *El año 2440: un sueño como no ha habido otro*, de Louis-Sébastien Mercier, que mereció veinte ediciones en doce años con sus intuiciones geniales acerca de la Revolución francesa, el canal de Suez y el vuelo regular de aeronaves de pasajeros. Geniales, pero incapaces de librarse del pecado tan francés del chauvinismo, manifiesto en su clara condena a España por las barbaridades cometidas en América, que no hace extensiva, por supuesto, a Francia ni a ningún otro país. No es extraño que la obra no se editara jamás al sur de los Pirineos y que no solo fuera prohibida por el Santo Oficio, sino incluso quemada en público por orden suya.

Más audaz en sus planteamientos es *El año 7603*, del danés Johan Herman Wessel, escrita en 1781. En esta historia, un hada transporta a una pareja al año que da título a la obra. Allí descubren un mundo por completo distinto al suyo, en el que los roles sexuales han sido invertidos hasta el punto en que son las mujeres las que manejan armas, beben hasta emborracharse y se meten en peleas. Aunque muy mediocre desde el punto de vista literario, tanto que nunca fue representada en un teatro, ha llegado a convertirse en un libro de culto por ser uno de los primeros que trata el tema del viaje en el tiempo con cierta perspectiva de la evolución de la sociedad.

La relación, una vez más, podría convertirse en interminable. Por citar algunos ejemplos más, podríamos referirnos a *Los hermanos negros*, de Heinrich Zschokke (1795), cuya visión del futuro es tan tenebrosa que los humanos se han convertido en simple ganado para extraterrestres. Jean Paul imagina en *Palingenesias* (1798) un mundo en el que las máquinas han liberado a los seres humanos de cualquier trabajo pesado o tedioso y atienden todas sus necesidades. Erasmus Darwin, abuelo del célebre Charles Darwin, que fuera reconocido masón, miembro fundador de la Sociedad Lunar, un grupo de discusión de industriales y filósofos de la naturaleza, y uno de los pioneros del evolucionismo, describe en *El Templo de Natura* (1802) un mundo supertecnológico en el que son ya cosas cotidianas rascacielos,

submarinos, aviones y batallas aéreas. Y más lejos en su imaginación que ningún otro visionario llega el ya citado Restif de la Bretonne, que describe en *Las póstumas* (1802) un tiempo millones de años en el futuro en el que la Tierra se ha transformado con la aparición de un nuevo continente y la Luna tiene por fin un compañero en su periplo alrededor del planeta. Y qué decir de las fantasías políticas de Julius von Voss, quien en *Ini. Novela del siglo* XXI, publicada ya en 1810, nos muestra una Europa unida con capital en Roma, tribunal de justicia en Berlín y base naval, por supuesto, en Londres, cuyos habitantes tienen por cosas cotidianas los carros de combate y la guerra total, pero también la seguridad social y los órganos artificiales.

LAS MÁQUINAS

El último de los grandes temas de la ciencia ficción que cuenta con una larga tradición previa en la literatura, no solo occidental, sino también de otras partes del mundo, es el de las máquinas, inteligentes o no, elevadas a la categoría de herramientas de progreso y cambio social. Es necesario viajar muy lejos en el pasado para encontrar los primeros ejemplos, algunos de sorprendente capacidad anticipativa. Así, en la misma *Ilíada*, la célebre obra del poeta griego Homero que narra la guerra de Troya y suele datarse en el siglo IX a. C., hallamos un pasaje tan sorprendente como este, que nos recuerda con acierto Pollux Hernúñez (2012: 18):

> Estaba fabricando veinte trípodes para adosarlos a las paredes del vestíbulo. En cada pata había instalado unas ruedas de oro, de manera que las mesas podían trasladarse automáticamente hasta la asamblea divina para asombrar a la concurrencia y volver a casa por sí mismas [...]. Unas sirvientas hechas de oro se apresuraron a ayudar a su señor. Parecían muchachas de verdad y no solo podían articular palabras y mover brazos y piernas, sino que poseían inteligencia y podían realizar tareas manuales.

El gigante Talos, regalado por Hefestos al mítico rey cretense Minos, en un vaso griego clásico. Museo del palacio Jatta, Ruvo di Puglia, Italia.

Como puede verse, el pasaje no solo nos habla de mesas automáticas que se desplazan solas, sino de verdaderos robots de apariencia humana dotados al menos de una inteligencia básica y cierta capacidad de realizar tareas propias de sirvientes. No es el único ejemplo de robot que nos ofrece la mitología helena. Dédalo, el famoso arquitecto del laberinto de Creta, del que ya hemos hablado antes, construyó también autómatas; Pigmalión esculpió a Galatea, una figura femenina tan perfecta que cobró vida, hiriendo de amor al escultor, y Talos, un gigante móvil construido en bronce también por Hefestos, símbolo mitológico de la avanzada metalurgia minoica, era capaz por sí solo de proteger de cualquier invasor la isla de Creta.

No menos rica en artefactos imaginarios es la mitología de otros continentes y culturas. Las leyendas de los inuits describen al Tupilaq, un ente artificial creado por un chamán para dar muerte a sus enemigos. Un mero repaso superficial a los dos grandes poemas épicos hindúes, el *Ramayana* y el *Mahabharata*, ambos del siglo III a. C., así como por los mismos Vedas, textos religiosos mucho más antiguos, nos deja una buena cosecha de ellos. Los vehículos voladores, denominados «vimanas», aparecen mencionados una y otra vez con gran detalle en distintos pasajes. Y no se trata de rudimentarios globos aerostáticos, sino de verdaderas aeronaves más pesadas que el aire —el *Ramayana* especifica que se precisan dieciséis metales distintos para su construcción— y dotadas de un poder de destrucción tan impresionante que parece tomado de una moderna novela de ciencia ficción.

> Gurkha —describe el *Mahabharata* en su narración del ataque de Gurkha a la tribu de los Vrishis—, viajando en su poderoso y rápido Vimana, lanzó un solo proyectil, cargado con todo el poder del Universo, contra las tres ciudades de los Vrishnis y los Andhakas. Una incandescente columna de humo y fuego, tan brillante como diez mil soles, se alzó en todo su esplendor. Era el arma desconocida, el Rayo de Acero, un gigantesco mensajero de muerte que redujo a cenizas la raza de los Vrishnis y los Andhakas.

También chinos y árabes reservaron un lugar para las máquinas prodigiosas en su literatura. En el *celeste imperio*, un relato de la dinastía Tang (siglos VII al X de

nuestra era) se nos narra la historia de un increíble espejo que no solo era capaz de ver a través de las paredes, sino también en el interior del cuerpo humano, cual si de un verdadero aparato de rayos X se tratara. Especialmente generoso en sus descripciones de artefactos maravillosos resulta, una vez más, el libro árabe de origen persa *Las mil y una noches*. En él encontramos desde la célebre lámpara de Aladino, de la cual brota como por arte de magia un genio omnipotente, al caballo de ébano que puede atravesar el firmamento a la velocidad del rayo, pasando por el robot de oro capaz de servir de eficaz guardián a una ciudad entera, matando a cualquier enemigo con un mero toque de trompeta.

El rabino Loew dándole vida al golem, que aparece identificado por tres letras del alfabeto hebreo: guimel, lamed y mem. Ilustración de Mikoláš Aleš, 1899.

No podían dejar de influir tales precedentes en el Medievo europeo. En la leyenda de Perceval aparecen autómatas de oro y plata que no solo son capaces de moverse, sino también de distinguir los caballeros valientes de los cobardes y de probar la virginidad de las mujeres. Pero es solo un ejemplo entre muchos. Las leyendas medievales están llenas de adivinos que ven el futuro en sus bolas de cristal, caballeros que triunfan en batallas imposibles gracias al poder de sus espadas —la Excalibur de Arturo sobre todas ellas— o brujas que surcan los cielos montadas en escobas mágicas. La alquimia, por su parte, tuvo entre sus obsesiones, junto a la piedra filosofal y el elixir de la vida, la creación de un ser humano artificial, el homúnculo, que trataba de fabricar en el laboratorio mediante la combinación de ciertas sustancias en proporciones tan exactas como misteriosas. Parece que fue Paracelso, el célebre médico y alquimista suizo del siglo XVI, quien mayores detalles proporcionó de su creación. Una mezcla precisa de carbón, mercurio y piel o pelo humano había de enterrarse en estiércol de caballo durante cuarenta días, tras los cuales el ser quedaría formado y cobraría vida. De acuerdo con su testimonio, el engendro medía treinta centímetros de alto y se comportó como un autómata vivo hasta que huyó de su lado y no volvió a saber nunca de él.

El hombre artificial por excelencia, empero, no es otro que el golem, creado, según la tradición hebraica, por Judah Loew, un conocido rabino del siglo XVI al que se atribuye su construcción para defender el gueto de Praga de ataques antisemitas. Enorme y lento, fabricado en barro y traído a la vida con el auxilio de misteriosas fórmulas cabalísticas, el golem era fuerte, pero poco inteligente e incapaz de hablar, y solo respondía, siempre de modo literal, a las órdenes que se introducían en su boca escritas en un papel.

La tradición de los androides y robots trascendió las eras y llegó hasta el momento mismo del nacimiento de la ciencia ficción. Así, en 1814, el alemán Amadeus Hoffmann publicó un cuento gótico titulado *Los autómatas*, en el que nos muestra el lado más terrorífico de estos mecanismos de aspecto humano que cautivaban la imaginación de los autores del romanticismo. Un año después escribe *El hombre de la arena*, la historia de Olimpia, una muñeca mecánica obra del profesor Spalanzani, que la crea, como un nuevo Paracelso, mezclando en las adecuadas proporciones distintos compuestos químicos.

Pero no fue la única tradición que logró superar la barrera de los siglos para incorporarse al acervo clásico de la ciencia ficción. Los artefactos mecánicos prodigiosos se hallan por doquier a lo largo de la Edad Moderna. Cyrano de Bergerac nos describe decenas de ellos en sus novelas ya mencionadas, entre los

cuales cabe citar naves espaciales, ciudades móviles, casas capaces de ocultarse bajo tierra y reproductores magnéticos de imagen y sonido. La ya referida novela de Margaret Cavendish, primera duquesa de Newcastle, no se queda corta en la descripción de artefactos fantásticos. Describe con todo detalle navíos futuristas e incluso aviones bombarderos, al punto de merecer para algunos su obra el honor de ser considerada la primera novela de ciencia ficción de la historia. Y no le va a la zaga Casanova, cuyos megamicros, ya descritos varias páginas atrás, poseen avances tan sorprendentes como gases asfixiantes y armas de rayos que harían las delicias de los autores de las revistas *pulp* de los años treinta.

Ilustración de *El filósofo sin pretensiones o el hombre raro* (1775), obra del francés Louis-Guillaume de la Folie que describe una nave espacial extraterrestre movida por energía eléctrica. El siglo XVIII acuñó muchas de las ideas y lugares comunes de la ciencia ficción moderna.

No son los únicos casos, ni mucho menos. El siglo XVIII es prolijo en tales inventos de fábula. El imaginativo Restif de la Bretonne nos deleita con su descripción del artefacto volador que conduce al protagonista de su novela a tierras australes. El mismo Jonathan Swift se explaya en una precisa descripción del mecanismo —un enorme imán orientable fijado a un eje vertical hecho de diamante— que permite mantenerse en el aire a la isla voladora de Laputa. Y no les va a la zaga Tiphaigne de la Roche, que en su *Giphantia* (1760) no solo describe con todo lujo de detalles un artefacto idéntico a la cámara fotográfica, que tardaría aún un siglo en inventarse, sino también la radio y la televisión vía satélite.

No menos populares resultan en el Siglo de las Luces los cohetes espaciales. Ya mencionamos muchas páginas atrás el fantástico artefacto movido por un motor de explosión y dotado de quinientas trece plumas especiales descrito por Daniel Defoe en *El consolidador* (1705). Un poco más rudimentario es el vehículo de madera forrado en chapa y disparado por medio de un gigantesco cañón espacial del que se vale el protagonista del *Viaje a la Luna*, de Murtagh McDermott (1728), para el regreso a la Tierra, artificio que siglo y medio más tarde copiaría Julio Verne en su novela *De la Tierra a la Luna* (1865); y mucho más original el águila mecánica ideada por Ralph Morris en su novela *La vida y asombrosas aventuras de John Daniel* (1751) para el viaje a nuestro satélite. Y qué decir del protagonista de *El viajero filósofo* (1761), de Daniel Jost de Villeneuve, que alcanza la Luna en una ligerísima nave de corcho impulsada por vejigas, abanicos y cometas, tecnología cuando menos poco seductora para los lectores de un siglo que conocía ya la máquina de vapor de Newcomen y se encontraba a punto de descubrir la de Watt. Desde luego, mucho menos que la aeronave propulsada por un motor eléctrico con la que se estrella en nuestro planeta el extraterrestre procedente de Mercurio que protagoniza *El filósofo sin pretensiones o el hombre raro* (1775), obra del francés Louis-Guillaume de la Folie.

Precursores del futuro

Era el mejor de los tiempos, era el peor de los tiempos, la edad de la sabiduría, y también de la locura; la época de las creencias y de la incredulidad; la era de la luz y de las tinieblas; la primavera de la esperanza y el invierno de la desesperación. Todo lo poseíamos, pero no teníamos nada; caminábamos en derechura al cielo y nos extraviábamos por el camino opuesto. En una palabra, aquella época era tan parecida a la actual, que nuestras más notables autoridades insisten en que, tanto en lo que se refiere al bien como al mal, solo es aceptable la comparación en grado superlativo.

Charles Dickens: *Historia de dos ciudades*, 1859

POR QUÉ AHORA

Volvamos a 1818, la fecha mágica que marca en números dorados sobre el calendario el nacimiento de la ciencia ficción moderna. ¿Por qué entonces? ¿Por qué hemos dado todos en aceptar ese año y no otro, anterior o posterior, dado que muchos elementos del género, de sus formas y sus temas, ya se habían inventado con anterioridad?

John Clute, autor de la célebre *Illustrated Encyclopedia of the Science Fiction*, da a esta cuestión una precisa respuesta. De acuerdo con su teoría, la piedra de toque que permite distinguir el momento en que da comienzo la ciencia ficción no se halla en la plausibilidad del relato, ni en su calidad literaria, ni siquiera en el grado de precisión que alcanza en su descripción del futuro, sino en el cumplimiento de una condición: lo fantástico y lo que no lo es, lo especulativo y lo realista, aparecen formando parte de una misma realidad global. El mismo Clute ofrece un ejemplo: si el autor es consciente de que un tiro de caballos no puede impulsar un carruaje hasta la Luna, pero aun así escribe una historia en la que lo hace, no estamos ante una obra de ciencia ficción, sino ante otra cosa, pues el autor sabe que el mundo real y ese viaje a la Luna son dos cosas del todo distintas. Si, por el contrario, ese mismo autor escribiera su obra bajo el supuesto de que los viajes a nuestro satélite de carros tirados por caballos podrían formar parte de un mundo real, nos encontraríamos ante un relato de ciencia ficción (Clute, 1995: 34).

No obstante, este criterio nos llevaría a anticipar los primeros ejemplos del género, que nosotros hemos considerado parte de la prehistoria de la ciencia ficción. *Los viajes de Gulliver* cumplirían esa condición, aunque no lo harían, sin embargo, los imaginativos relatos de Cyrano de Bergerac. La fecha, en todo caso, debería adelantarse al siglo XVIII. Pero un criterio tan limitado desvirtúa el problema, que convierte en una mera cuestión formal cuando la respuesta última hay que buscarla en el contexto, en lo que estaba pasando en aquel tiempo, pues esto era algo que no había ocurrido antes ni dejaría de suceder después en la historia. Porque la humanidad, hecha a vivir del mismo modo durante casi diez milenios, desde que cambiara la caza y la recolección por la agricultura y la ganadería, se había embarcado en aquellos años en la segunda gran revolución de su historia, y de esa revolución nacería, en lo esencial, el mundo que conocemos, y con él, ese género revolucionario en sí mismo que hemos dado en llamar ciencia ficción. Eso, y no otra cosa, es lo que ocurre en el tránsito entre los siglos XVIII y XIX. Y eso es lo que debemos explicar a continuación.

La ciencia ficción es hija de la Ilustración y de la Revolución Industrial porque fue entonces, de su mano, cuando el hombre comenzó a enfrentarse de forma distinta al tiempo. Hasta aquel instante, distinguir el pasado y el futuro carecía de sentido; la historia era cíclica, se repetía una y otra vez en lo esencial hasta el fin de los tiempos, como nos enseña Platón, o se trataba de un proceso de continua e irremediable decadencia a partir de una Edad de Oro cuyo difuso recuerdo se perdía en las tinieblas del pasado, como describe Hesíodo. Solo el triunfo de la razón y el desarrollo acelerado de la tecnología forzaron al hombre a cambiar esta perspectiva. Aquella época, a un tiempo convulsa y formidable, mostraba ante sus ojos atónitos un cambio tras otro: nuevos inventos, nuevos avances, nuevos descubrimientos, nuevas instituciones... la máquina de vapor, el ferrocarril, la electricidad, las revoluciones en las colonias inglesas de Norteamérica, la orgullosa cabeza de un monarca cayendo al cesto del verdugo, el pueblo reclamando su lugar junto a los reyes en el escenario de la historia... todo cuanto la mente humana era capaz de imaginar, por absurdo que hubiera parecido tan solo un par de décadas atrás, se antojaba ahora posible. ¿Era, pues, descabellado pensar que esperaba al hombre un futuro de progreso continuo e irreversible? ¿No sería ese, y no la decadencia inevitable o la eterna redundancia, su verdadero destino? Así que la mente humana, alguna al menos, empezó a imaginar, y de esa fantasía especial, la fantasía construida sobre la ciencia y sus avances, nació la ciencia ficción.

Frankenstein fue el primer ejemplo. La historia de su nacimiento es bien conocida. Durante el frío verano de 1816, Mary Shelley y su marido Percy Shelley hicieron una visita a su amigo el poeta Lord Byron, que entonces residía en Suiza. Después de leer varias historias alemanas de fantasmas, Byron retó a los Shelley y a John Polidori, su médico personal, a escribir un relato de terror. Solo el galeno logró concluirlo, pero Mary salió de allí con una idea rondándole el cerebro, la cual, una vez desarrollada, daría lugar a la primera historia moderna de ciencia

ficción. Se trataba de una idea sencilla, pero estaba preñada de futuro. ¿Acaso no llegará el día en que la ciencia sea capaz de crear vida?, se preguntó aquel día Mary Shelley. Y de su respuesta nació una novela y, con ella, todo un género.

Su personaje no era sino un engendro grotesco, un hombre anormal, con un cuerpo de bestia, cuajado de horribles cicatrices, que albergaba un alma torturada. Pero el monstruo tuvo, a pesar de todo, numerosos descendientes y desde el principio su ralea mostró las inmensas posibilidades que albergaba en su seno aquella idea genial. Mary Shelley había hecho algo tan simple, y a la vez tan original, como proyectar un resultado científico que pudiera lograrse algún día en su propia época histórica. Con ello introdujo en su mundo un elemento de un futuro posible y transformó para siempre las posibilidades de la literatura. Muchos literatos, entre ellos los más respetados de su tiempo, decidieron probar fortuna adoptando en sus novelas una fórmula similar. Lo hizo Robert L. Stevenson con su novela *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* (1886). Lo hizo Mark Twain con su *Un yanqui en la corte del rey Arturo* (1889). También Jack London con *El talón de hierro* (1907) y *El vagabundo de las estrellas* (1914). Y desde luego lo hizo Arthur Conan Doyle, célebre por su personaje de Sherlock Holmes, con obras como *El mundo perdido*, *La zona envenenada*, *Cuando la Tierra lanzó alaridos* o *El abismo de Maracot*. No obstante, fueron cinco los autores que a lo largo del siglo XIX y los primeros años del XX marcaron las direcciones que habría de seguir en adelante el género: uno era francés, otro era inglés y tres eran norteamericanos. Ocuparnos siquiera brevemente de lo que cada uno de ellos supuso para el futuro de la ciencia ficción será el siguiente paso que habremos de dar para comprender adecuadamente su evolución.

LA CIENCIA DESBORDADA: EDGAR ALLAN POE

Uno de los primeros vástagos de la obra de Shelley fue la especulación científica, que halló en Edgar Allan Poe (1809-1849) su primer maestro. Conocido por sus escalofriantes relatos de terror, e incluso por sus historias detectivescas, cultivó también otro tipo de narraciones, de cuño bien distinto, en las que el factor común no era otro que la combinación de postulados de carácter científico, tal como eran aceptados en su tiempo, con otras ideas mucho más especulativas y, por lo general, filosóficas que trascendían ese conocimiento para adentrarse en los terrenos de la fantasía. Idealismo y materialismo, contrarios inconciliables para una mente menos genial que la suya, caminan así juntos de la mano, en tensión creadora inevitable, pero resuelta con maestría insuperable, en relatos que plantean temas de notable modernidad como las limitaciones del método científico como herramienta para aprehender la realidad, la inmortalidad, el fin del mundo, los universos paralelos, los alienígenas, las aventuras espaciales e incluso los viajes en el tiempo. La ciencia ficción hallaba de este modo una de sus vetas más fructíferas, que no ha dejado de ser explotada desde entonces.

Entre esos relatos, quizá el más influyente sea *La narración de Arthur Gordon Pym* (1837), novela dramática, plagada de digresiones científicas, que refiere el viaje de un polizón embarcado en un ballenero que halla en el polo sur evidencias de la antigua presencia de una civilización alienígena. Esta obra inspiró directamente otras tan relevantes como *Las montañas de la locura*, de H. P. Lovecraft, que comienza su relato allí donde lo termina Poe o en un registro menos truculento, *La esfinge de los hielos*, de Julio Verne. Pero el relato que mejor refleja las características propias de la ciencia ficción de Poe es, quizá, otro mucho menos conocido, *La conversación de Eiros y Charmion*, un breve pero genuino cuento apocalíptico publicado en 1839 en el que dos entes hablan tras su muerte y la de la humanidad entera acerca del modo en el que terminó el mundo.

La historia resulta de una increíble modernidad. Todo da comienzo cuando se detecta un nuevo cometa en tránsito hacia la Tierra, cuya aproximación va quemando el nitrógeno de la atmósfera. La población mundial, afectada por la alteración del aire que respira, experimenta sucesivamente alegría, dolor y delirio. Luego, cuando resta tan solo oxígeno y el cometa impacta contra nuestro planeta, la atmósfera entera se inflama y perece así toda forma de vida. El análisis que efectúa Poe sobre la reacción de los humanos ante la catástrofe inminente sorprende por su clarividencia:

> La opinión según la cual nuestro globo o sus habitantes sufrirían daños materiales de resultas del temible contacto perdía diariamente fuerza entre los sabios, y a estos les era dado ahora gobernar la razón y la fantasía de la multitud. Se demostró que la densidad del núcleo del cometa era mucho menor que la de nuestro gas más raro; el inofensivo pasaje de un visitante similar entre los satélites de Júpiter era argüido como un ejemplo convincente, capaz de calmar los temores. Los teólogos, con un celo inflamado por el miedo, insistían en la profecía bíblica, explicándola al pueblo con una precisión y una simplicidad que jamás se había visto antes. La destrucción final de la Tierra se operaría por intervención del fuego; así lo enseñaban con un brío que imponía convicción por doquier; y el que los cometas no fueran de naturaleza ígnea (como todos sabían ahora) constituía una verdad que liberaba en gran medida de las aprensiones sobre la gran calamidad predicha. Es de hacer notar que los prejuicios populares y los errores del vulgo concernientes a las pestes y a las guerras —errores que antes prevalecían a cada aparición de un cometa— eran ahora completamente desconocidos. Como naciendo de un súbito movimiento convulsivo, la razón había destronado de golpe a la superstición. La más débil de las inteligencias extraía vigor del exceso de interés.

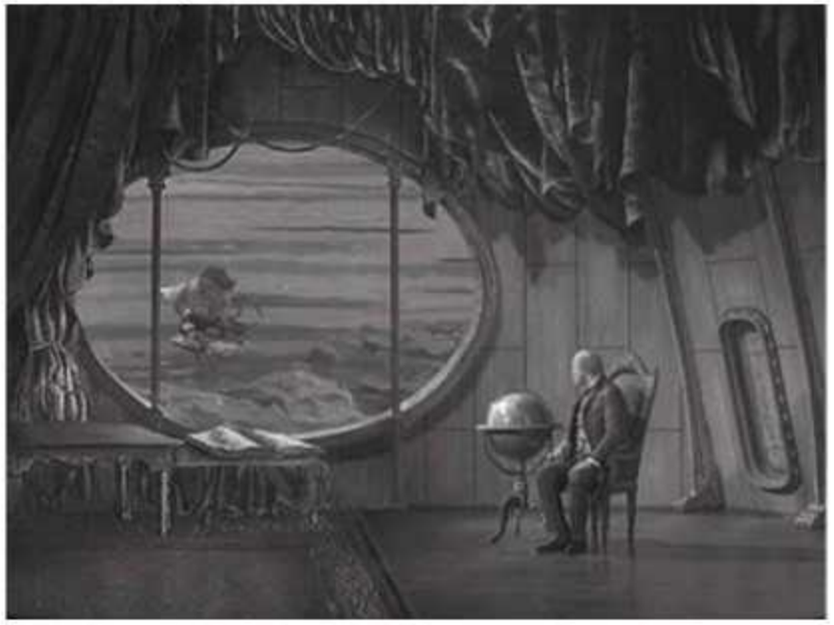
Poe es, en fin, mucho más que un pionero; es uno de los responsables de que, a pesar de cuanto aconteció luego en la historia del género, que tanto contribuyó a convertirlo en objeto de desprecio por los amantes de la *verdadera literatura*, la ciencia ficción lograra el respeto que merece como manifestación compleja de la creatividad humana.

EL POETA DE LA TECNOLOGÍA: JULIO VERNE

Julio Verne (1828-1905) fue en todo el reverso de Poe. Mientras el torturado autor norteamericano desborda decidido las fronteras de la ciencia de su época, que sin duda encuentra en exceso restringidas, el francés las respeta, se conforma de buen grado con el mundo que delimitan, incluso se embriaga con él, paladeando con fruición los sabrosos réditos del progreso material que aseguran y construyendo sobre ellos sus narraciones, henchidas de un profundo optimismo burgués acerca de sus posibilidades, sin percibir riesgo alguno para la libertad del hombre en su desarrollo imparable. Sus *Viajes extraordinarios*, título con que su editor agrupó la mayoría de sus obras, sin duda merecen el calificativo, pero en modo alguno resultan acreedores del de viajes fantásticos. La fantasía es escasa en Verne. No crea de la nada mundos nuevos construidos a partir de parámetros distintos de los que proporciona la realidad misma, sino que se limita a completar el puzle del planisferio conocido en su época añadiendo piezas semejantes a las ya colocadas en él.

No por ello dejaron los temas de sus obras de inspirar a una interminable serie de imitadores o admiradores en las décadas siguientes. Sus novelas examinan una infinidad de ellos: la exploración del fondo de los océanos (*Veinte mil leguas de viaje submarino*, de 1869-1870), la televisión y la invisibilidad (*El castillo de los Cárpatos*, de 1892), el viaje espacial (*De la Tierra a la Luna*, de 1865, y *Alrededor de la Luna*, de 1872), la hipótesis de la tierra hueca y de la existencia de vida en su interior (*Viaje al centro de la Tierra*, de 1864), el vuelo de aeronaves más pesadas que el aire (*Robur el Conquistador*, de 1886) e incluso el fin del mundo (*El eterno Adán*, de 1910).

Esta última novela es muy original en el conjunto de la obra de Verne, no tanto por ser la última que escribió, sino porque en ella la visión optimista del progreso científico y la confianza burguesa en el triunfo del espíritu humano, que caracterizan la inmensa mayoría de las novelas del francés, deja paso a una reflexión mucho más oscura sobre la posibilidad de que algún día el avance de la ciencia vaya más allá de lo que la sociedad de los hombres pueda asimilar, trastocando con ello de forma catastrófica sus fundamentos. Ya se atisbaba una cierta desconfianza en otra de sus novelas de madurez, *Los quinientos millones de la begún*, de 1879, en la que describe con ácida pluma una distopía industrial totalitaria y belicista, la llamada *Stahlstadt* o Ciudad del acero, que ha convertido a los seres humanos en meros esclavos de un progreso técnico que en nada les beneficia. Pero esta novela resulta, cuando menos, peculiar, ya que no es fruto de una idea original de Verne, sino de la reelaboración de una obra previa escrita por Pascal Grousset titulada *La herencia Langevol*, que Verne reescribió a instancias de su editor a pesar de despreciar su calidad artística. No puede, por ello, considerarse muy representativa del conjunto de su obra.



Grabado de Gustave Doré para la primera edición de *Veinte mil leguas de viaje submarino* que representa el fondo del océano a través de una ventana del Nautilus.

No obstante, quizá regresaba con ello el autor francés a la visión de las cosas propia de su torturada juventud, jalonada de miseria y enfermedad, que dio como fruto la primera de sus obras. Y es que en ocasiones se olvida que en 1863 Verne había escrito una novela llamada *París en el siglo* XX, cuyo pesimismo disgustó tanto a Hetzel, su editor, que decidió no publicarla, y así permaneció hasta 1994, cuando su original fue descubierto por su bisnieto. El Verne de esta obra es, quizá, el que más rienda suelta da a su imaginación y por ello el que más debería

interesarnos en cuanto pionero de la ciencia ficción. El mundo futuro que describe revela una profética clarividencia: ordenadores, trenes de alta velocidad, rascacielos de vidrio, automóviles a gas y una red mundial de comunicaciones perfilan una realidad muy próxima a la nuestra. Y el hombre que habita ese futuro, angustiado por el vacío al que el triunfo total del materialismo aboca su existencia, no es más feliz que el antiguo, tal como sin duda nos ocurre a nosotros mismos. De un modo u otro, Julio Verne fue uno de los grandes pioneros de la ciencia ficción.

LA CONCIENCIA SOCIAL: EDWARD BELLAMY

No lo fue menos, aunque resulte mucho menos conocido incluso para los amantes del género, el norteamericano Edward Bellamy (1850-1898). Y su mérito es quizá mayor por el hecho de que se debe a una sola obra: *Looking backward* (1888), cuyo éxito de ventas fue tan grande y tan inmediato que mereció ser traducida nada menos que a veinte idiomas, generó toda una legión de imitadores y provocó una verdadera ola de entusiasmo popular que se concretó en la fundación de clubes Bellamy a lo largo y ancho de los Estados Unidos solo en la década inmediatamente posterior a su publicación.

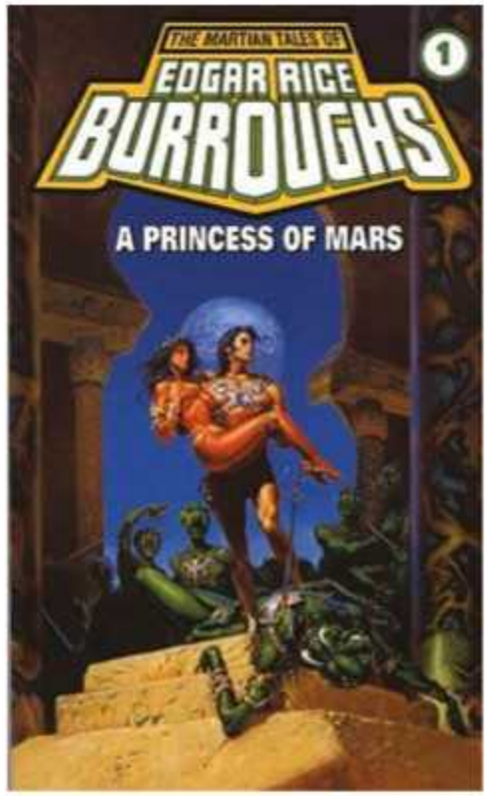
En realidad, la obra de Bellamy no es demasiado original. En ella, el protagonista, un hombre acomodado de 1887, despierta en el año 2000 tras un trance hipnótico para encontrarse una utopía socialista. Porque, en efecto, *Looking backward* es una utopía, y ya hemos tenido ocasión de comprobar cuán lejos se remonta este género en la tradición literaria occidental y cuán nutridas son las filas de sus cultivadores. Sin embargo, hay una diferencia: Bellamy no sitúa su utopía en un lugar lejano, dentro o fuera de la Tierra, sino en un lugar tan ordinario como Boston, y no se preocupa por delimitar para ella unos parámetros temporales demasiado remotos, pues solo un siglo separa a sus personajes de los hombres y mujeres de su época. Por lo demás, la fórmula del libro es del todo clásica: la excursión al futuro de un viajero del presente permite al autor, al describir lo que ve su protagonista, erigirse en juez inclemente de su propia sociedad, como antes que él lo habían hecho Cyrano de Bergerac y las utopías dieciochescas, tan pródigas como ingenuas. Eso es lo que interesa en realidad a Bellamy, que no presta apenas atención a la tecnología ni a sus efectos sobre la sociedad. Arreglar lo que va mal, parece decirnos, no es una cuestión de máquinas, sino de organización, y esa tarea corresponde al Estado, no a los científicos.

Quizá por ello, si Bellamy abrió una puerta a la ciencia ficción que ya no se cerraría, es obvio que no era eso lo que pretendía, y quizá por ello su vigencia no estaba llamada a ser tan prolongada como la de Verne. Por supuesto, influyó mucho en los intelectuales marxistas de su época —aunque no tanto en las pensadoras feministas, ya que la posición social y política que preconiza para la mujer dista mucho de ser igualitaria— e incluso inspiró algunas comunidades utópicas. Pero la continuación de su libro, titulada *Equality* (*Igualdad*), publicada en 1897, fue mucho menos popular. En realidad, más profundo que el francés en su mensaje, no era mejor literato y, desde luego, tampoco más capaz que él de despertar en sus lectores el sentido de lo maravilloso, condición necesaria de la buena literatura de todos los tiempos, pero en verdad imprescindible en lo que se refiere a la buena ciencia ficción.

EL SENTIDO DE LO MARAVILLOSO: EDGAR RICE BURROUGHS

Lo que a Bellamy le faltaba, otro autor norteamericano lo poseía en cantidad casi ilimitada, y la ciencia ficción habría desde luego de beneficiarse de ello. Por muy mediocres que fueran sus relatos desde el punto de vista literario, fue el tantas veces denostado Edgar Rice Burroughs (1875-1950) quien insufló en el género ese sentido de lo maravilloso que fue responsable de convertirlo en literatura de masas y que, en realidad, es tan inseparable de él como la propia ciencia.

Sus comienzos fueron difíciles. En la primera década del siglo XX, ERB, como luego se le conocería, no era sino uno de tantos trabajadores mal pagados condenados a sufrir el tedio de un empleo repetitivo en una empresa mediocre. Pero fue precisamente ese empleo monótono, que consistía en la lectura de los anuncios publicados en la prensa en general y en las revistas *pulp* en particular, el que le proporcionaría la motivación y el tiempo para convertirse en escritor. Transformado por el aburrimiento en ávido lector de las historias de aventuras que poblaban por entonces aquellas publicaciones, concibió la idea de escribir él mismo una de ellas. Por otra parte, su propia vida podía suministrarle inspiración a raudales. Burroughs había sido en su juventud *cowboy*, buscador de oro e incluso soldado del célebre Séptimo de Caballería, de modo que la aventura no podía dejar de ser territorio conocido para él. En 1912, entre febrero y julio, veía la luz en *All-Story Magazine* «Under the moons of Mars», su primer relato, que luego serviría de base a su primera novela: *Una princesa de Marte*, publicada en 1917. Sin que nadie lo supiera entonces, la ciencia ficción había dado un nuevo paso.



Portada de una de las numerosas ediciones de *Una princesa de Marte*, de Edgar Rice Burroughs. Monstruos, planetas exóticos, héroes musculosos y heroínas semidesnudas: una receta de éxito seguro.

¿Hacia dónde? Hacia la que habría de ser, durante décadas, la más popular de sus recetas: la combinación, en proporciones adecuadamente estudiadas, de una acción trepidante, escenarios lejanos y exóticos en otros planetas, violencia más o menos moderada y sexo un poco más explícito del habitual en las publicaciones para jóvenes de la época. El argumento de estas historias era siempre el mismo, con leves cambios superficiales en los personajes y el ambiente. Por lo general, mujeres jóvenes y muy atractivas siempre ligeras de ropa sufren la amenaza, de naturaleza sexual más o menos explícita, de monstruos inverosímiles que las secuestran y retienen hasta que son liberadas por héroes musculosos y decididos que las desean no menos que sus captores, pero dominan sus instintos gracias a su integridad y al amor que les inspiran las protagonistas.

Sobre esta base escribió ERB decenas de obras, publicadas por episodios en

las revistas *pulp*, que le hicieron ganar en poco tiempo enormes cantidades de dinero mientras consolidaban todo un subgénero de la ciencia ficción y las catapultaban directamente hacia su conversión en literatura popular. Marte, la Luna y Venus fueron escenario de otras tantas series de novelas de enorme éxito, aunque escribió también otras independientes, entre ellas *La Tierra olvidada del tiempo*, de 1924, que pasa por ser la mejor de todas. Y aunque no cabe duda de que ninguna de ellas es digna de figurar en los anales de la literatura, no por ello resulta despreciable como autor. No hallaremos en sus páginas personajes memorables, agudas descripciones de tipos sociales ni profundas reflexiones filosóficas. Su manejo del lenguaje no será el propio de un maestro. Pero lo que hacía, lo hacía muy bien, quizá mejor que nadie. Sus narraciones nos asombran y cautivan; su fantasía nos proyecta lejos, en el tiempo y el espacio, de nuestra prosaica realidad cotidiana. Y, sobre todo, sus historias están bien contadas. No todos los novelistas, entre ellos algunos que pasan por ser de los mejores, pueden decir lo mismo.

EL PADRE: HERBERT GEORGE WELLS

La ciencia ficción, inquieta y vacilante, exploraba caminos: la especulación metafísica con Poe; la revolución tecnológica con Verne; la crítica social con Bellamy; las aventuras exóticas con Burroughs... Como un niño que, apenas ha aprendido a caminar, tantea cuidadoso cuanto le rodea, parecía no saber bien qué carta quedarse, y menos aún cómo fundir en uno solo aquellos mundos cuyas asombrosas posibilidades tan solo comenzaba a entrever. Pero no pasaría mucho tiempo antes de que un espíritu genial, una de esas mentes poderosas y preclaras que dan por sí solas comienzo a una época, sentara por fin las bases de la ciencia ficción. Reuniendo cuanto de aprovechable existía en las diversas rutas que habían empezado a desbrozar sus predecesores, dio verdadera carta de naturaleza al género y lo elevó a niveles de calidad propios de la literatura con mayúsculas. Como se ha escrito, Mary Shelley descubrió un territorio nuevo, pero fue él su explorador, su conquistador y su primer colonizador. Ese hombre fue Herbert George Wells.

H. G. Wells, como será conocido, nació en Bromley, Kent, en 1866 y murió en Londres ochenta años después, ya concluida la Segunda Guerra Mundial. Sus orígenes, como los de tantos grandes genios de la literatura, fueron muy humildes. De clase media baja, hubo de trabajar como aprendiz de pañero y malvivir durante mucho tiempo como profesor, lo que no le impidió convertirse en el lector impenitente que siempre fue y sin duda hizo arraigar en él la profunda preocupación social que lo caracterizó. Con mucho esfuerzo logró graduarse en Biología en la Universidad de Londres, tras haber estudiado con T. H. Huxley, una de las personas que más influyó en su visión del mundo, y pronto comprendió que, dado que no se sentía capaz de entregar su vida a la investigación, había de ganarse el sustento valiéndose de las destrezas que poseía: sus conocimientos científicos y su notable habilidad con la pluma. Lo hizo al principio escribiendo artículos de divulgación científica, pero pronto probó fortuna con la ficción. Se convirtió así en el primer gran escritor del género que poseía a un tiempo una sólida formación en el campo de las ciencias, un estilo literario encomiable, aunque no fuera este su objetivo, según confesó él mismo, y una profunda conciencia social, frutos todos ellos de su experiencia vital. Los ingredientes para hacer de él un gran escritor se hallaban, pues, servidos y mezclados en su justa medida.

En efecto, la obra de H. G. Wells reúne los tres aspectos, si bien no en la misma proporción. Las primeras novelas que escribió poseen un evidente carácter de fábula científica. La ciencia es la protagonista; sus límites y su destino, la preocupación principal de Wells, y prevenir al lector del peligro que entraña su pérdida de conciencia, su objetivo prioritario. La primera de ellas, *La máquina del tiempo* (1895), rompe con la tradición anterior del viaje temporal al hacer de una máquina, un artefacto hecho por el hombre y sometido a su control, y no de un sueño, un conjuro u otro artificio más o menos mágico, la clave que lo hace posible. Y no se trata de un viaje corto; el destino del protagonista es tan lejano, más de ochocientos mil años en el futuro, que ha de medirse en tiempo geológico antes que histórico, idea que a finales del siglo XIX habría sido del todo ajena a un autor sin formación científica. Pero, al igual que Bellamy, no por ello desperdicia Wells la oportunidad de valerse de otro tiempo y otra sociedad para hilvanar en el argumento una mordaz crítica sobre la propia. Los elois y los morlocks, las dos razas resultantes de la evolución de la humanidad en tan lejano futuro, no son sino el trasunto respectivo de la burguesía y el proletariado, hermosa y decadente la primera, grotesca y degenerada la segunda. Y en cuanto al estilo, sin ser su preocupación más evidente, brilla en ocasiones en esta obra a gran altura, en especial en las escenas que el protagonista comparte con Weena, la hembra eloi a la que salva la vida y lo acompaña en todo momento desde su llegada.

No es muy distinto lo que podría decirse del resto de las obras de estos primeros años. En *La isla del doctor Moreau* (1896) la ciencia se halla representada, de nuevo, por la biología. En su isla sin nombre, el científico loco experimenta con animales a los que vivisecciona despreciando su dolor para convertirlos en hombres. Sin embargo, humanos solo en apariencia, sus instintos bestiales perduran en su interior y deben practicar continuos rituales para someterlos. Oscura metáfora sobre la condición humana, a la vez que reflexión pesimista acerca de los posibles derroteros de la ciencia, es la novela más ominosa de Wells y una de las que mayor polémica desató entre los críticos. Pero no por ello dejó el agudo novelista británico de atacar con su pluma la ciencia sin conciencia y sus temibles

peligros. En *El hombre invisible* (1897), el protagonista, que ha hallado la fórmula de la invisibilidad, usa la práctica inmunidad que su nuevo poder le confiere para dar rienda suelta a sus más bajos instintos y, envanecido por la evidencia de su poderoso intelecto, se rebaja robando y cometiendo crímenes a sabiendas de que no habrá de pagar por ellos. Y, en fin, en *La guerra de los mundos* (1898), los marcianos dan pie a una feroz crítica del imperialismo británico, del que son una evidente metáfora, pero también a la mordaz sátira de la absurda e inconsciente autocomplacencia humana, contra la que lanza el autor un terrible alegato apenas iniciada la novela:

> Con infinita suficiencia iban y venían los hombres por el mundo, ocupándose en sus asuntillos, serenos en la seguridad de su imperio sobre la materia. ¡Es posible que bajo el microscopio obren de igual manera los infusorios!

El cambio de siglo revela un Wells más maduro y preocupado por el destino de la sociedad humana, pero también menos vivaz y seductor. La denuncia de la injusticia gana protagonismo a la ciencia y aunque esta no desaparece del todo, parece convertirse en un mero pretexto para servir a preocupaciones de otra índole. En *Cuando el durmiente despierta* (1899), dibuja con trazo amargo una distopía supertecnológica en la que las grandes corporaciones se han hecho con el poder, sancionando para siempre la desigualdad entre una élite reducida y casi omnipotente y unas masas sometidas y manipulables que se entregan con facilidad al mesianismo más descarado, aviso indisimulado del Wells socialista del resultado al que puede conducir a la humanidad el libre juego de las fuerzas económicas. *El alimento de los dioses* (1904) va aún más allá al describir una sociedad futura en la que la invención de un alimento de gran poder nutritivo crea una nueva subespecie humana cuyos miembros alcanzan los doce metros de altura, argumento que da pie a Wells para satirizar a la burguesía atemorizada por el desarrollo de la clase media, sin olvidar su característico temor a los avances de una ciencia sin conciencia. Pero es *En los días del cometa* (1906) donde Wells parece ya tan obsesionado por el mensaje que olvida incluso la verosimilitud científica del argumento, bordeando peligrosamente los límites del género para caer en la fantasía. En la novela, que por otra parte posee una calidad literaria mayor que muchas de las anteriores, un cometa que pasa cerca de la Tierra provoca sobre los seres humanos el mágico efecto de eliminar entre ellos el veneno de la discordia, terminando para siempre con la violencia, la guerra e incluso los celos. *La guerra en el aire* (1908) retomará con vehemencia el tema, al describir un conflicto bélico del futuro con una clarividencia tan portentosa que son incontables los avances tecnológicos descritos en la obra que se convirtieron en realidad tan solo al cabo de unas décadas.

Ilustración de Alvin Corrêa para la edición francesa de *La guerra de los mundos* de 1906.

H. G. Wells es, en fin, un verdadero maestro, no solo del género cuyos cimientos plantó con tanta firmeza en el subsuelo de la literatura, sino de la literatura misma. Aunque no faltan los críticos que han cuestionado su valor en este sentido, es necesario recordar que el preciosismo formal de poco sirve si no se coloca al servicio de la emoción, y emocionar, sin duda, lo logra H. G. Wells. Como E. R. Burroughs, sabe contar historias, pero a diferencia del norteamericano, sus

historias no son solo aventuras, sino vehículos que nos transmiten verdades sobre la condición humana y sus limitaciones, como individuos y como especie. Las ciencias naturales, la biología sobre todo, y la técnica ocupan en todo ello un lugar fundamental, porque, como a nadie se le escapaba ya en los albores del siglo XX, su evolución futura reclamaría un lugar fundamental como factor condicionante en la resolución de los problemas humanos. Pero la grandeza de Wells reside en colocar esa ciencia en relación con la sociedad y con el individuo, seduciendo al lector, pero también forzándolo a la reflexión sobre temas complejos. De pocos autores se puede decir lo mismo.

EL CINE DESCUBRE LA CIENCIA FICCIÓN

Hemos hablado hasta ahora de literatura, porque no era otra la vía de expresión de la que la ciencia ficción se había servido para difundir su mensaje. Pero los comienzos del siglo XX crean un nuevo lenguaje artístico que enseguida va a ser aprovechado.

El 28 de diciembre de 1895, mientras H. G. Wells daba a la prensa la primera de sus grandes novelas de ciencia ficción, *La máquina del tiempo*, ocurría al otro lado del canal algo llamado a tener consecuencias tan importantes como imprevisibles: dos fotógrafos franceses, los hermanos Auguste Marie y Louis Jean Lumière, organizaban en el Gran Café de Volpini de París la primera proyección cinematográfica de la historia: *Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon Monplaisir*. El tema no podía ser más prosaico. El cine parecía llamado a servir como testimonio vivo de la existencia, pues gracias al movimiento, sus imágenes podían dejar constancia de ella como no lo había hecho antes ni la pintura ni la fotografía. Pero a nadie se le escapaba que la imagen en movimiento podía servir también de vehículo inmejorable a las más ilimitadas fantasías de la mente humana. Ya no sería necesario imaginar otros mundos mientras se leía su descripción en las páginas de un libro, o conferir movimiento imaginario a las exangües ilustraciones de las revistas. Ahora era posible verlo con los propios ojos. Ante la ciencia ficción se abría un universo nuevo y no tardaría en explotarlo.

En efecto. El género desembarcó con decisión en las pantallas tan pronto como estas empezaron a existir. El primer cineasta conocido de la historia fue también el primero en rodar películas de ciencia ficción. Georges Jean Méliès (1861-1938) había asistido a la primera proyección en el Gran Café de Volpini y salió tan maravillado de la experiencia que decidió dedicar su vida a explotar las posibilidades del nuevo invento. Tras fracasar en su intento de que los Lumière le vendieran uno de sus cinematógrafos, adquirió a un inglés una máquina parecida y montó en su casa un rudimentario estudio. La magia y la ilusión no habían llegado aún al cine; no las había en las prosaicas filmaciones de los Lumière; será Méliès quien las haga surgir en sus películas, y, quizá por mera casualidad, este primer director de cine de la historia era un gran aficionado a las novelas de Julio Verne.

El proyectil impacta sobre el ojo del hombre de la Luna. Fotograma de la película de Georges Méliès *Viaje a la Luna* (1902).

Ya entre sus primeras cintas, cortometrajes de apenas un minuto de duración, abundan los temas extraídos de la ciencia ficción. *Gugusse et l'automate*, de 1897, narra cómo un payaso se enfrenta a un hombre mecánico; en *Les rayons roentgen* el esqueleto de un paciente examinado por rayos X huye del cuerpo al que pertenece, y, en fin, en 1899, el director francés adapta con el título de *Ella* la célebre novela de Henry Rider Haggard. Parecía tratarse de tentativas, de pruebas de ensayo de la que sería la primera película de ciencia ficción de la historia: *Viaje a la Luna* (1902), un largometraje de veintidós minutos fruto de la adaptación al cine de las obras sobre el tema de los dos grandes maestros contemporáneos del género: *De la Tierra a la Luna*, de Julio Verne, y *Los primeros hombres en la Luna*, de H. G. Wells.

El argumento es bastante sencillo. Los inquietos miembros del Club de los Astrónomos, reunidos en un congreso científico, deciden enviar a la Luna un proyectil tripulado que habrá de ser disparado por un cañón de dimensiones colosales. Cuando el proyectil aterriza, lo hace sobre un ojo del hombre de la Luna, en la que es la primera imagen clásica de la historia del cine. Ya sobre la superficie del satélite, los valientes tripulantes se encuentran con los selenitas, de los que se

libran, sin más miramientos, a paraguazos; embarcan de nuevo en el proyectil, que dejan caer por un precipicio lunar, y regresan a la Tierra.

No fue la última película de ciencia ficción de Méliès. Tras ella vinieron *Viaje a través de lo imposible* (1904), en la que narra una expedición al Sol, y *Veinte mil leguas de viaje submarino* (1907). Pero ya por entonces la supervivencia de la empresa del cineasta francés se antojaba difícil. No solo estaban apareciendo en Francia grandes estudios como Pathé y Gaumont, con cuyos costes de producción no podía competir una firma pequeña como la suya, sino que al otro lado del Atlántico el poderoso capital financiero norteamericano empezaba ya a interesarse por las inmensas posibilidades de beneficio que ofrecía el cine entendido como un espectáculo accesible a las masas. Destino parecido le aguardaría al pionero de la ciencia ficción cinematográfica española, Segundo Chomón, que tras rodar cintas como *El hotel eléctrico*, primera película española del género (1905), marchó a Francia contratado por la Pathé, para la que filmó alrededor de quinientas obras, muchas de ellas también de ciencia ficción. Mientras, en Gran Bretaña Robert William Paul, inventor de la máquina adquirida por Méliès, rodaba cintas tan sugerentes como *An Over-Incubated Baby* (1901), en la que el erróneo funcionamiento de una incubadora hace que el bebé de su interior salga convertido en un anciano, o *The Motorist* (1906), que narra el viaje a la Luna y a Saturno de una suerte de automóvil volador. No faltan pioneros en otros países. En Italia, André Deed rueda en 1910 *I tre fiaschi di Cretinneti*, primera versión para el cine de la novela *El extraño caso del Doctor Jekyll y Mr. Hyde*, de Robert L. Stevenson, pero destaca por su originalidad *L'uomo dall'orecchio mozzato* (1916), en la que un soldado del ejército napoleónico que había sido hibernado regresa a la vida un siglo después de Waterloo. Por su parte, Alemania da sus primeros pasos con Otto Rippert, que rueda en ese mismo año la trilogía *Homunculus*, trasunto de la novela de Mary Shelley en la que el protagonista odia a la humanidad no por su propia fealdad, sino por su incapacidad para amar, tema también escogido por el norteamericano Edison, que había rodado su *Frankenstein* en 1910.

En cualquier caso, apenas iniciada la segunda década del siglo XX, la era de los cineastas *freelance* había terminado; los autores de obras del género trabajarán ya al amparo de los grandes estudios en ciernes, y las cintas de corta duración dejarán paso a producciones mucho más ambiciosas. Pero es en los años veinte de esa centuria cuando la cinematografía, de la mano del expresionismo alemán, va a vivir su primera Edad de Oro, y con ella también lo hará el cine de ciencia ficción. Y no será por casualidad. Como ha escrito Jordi Costa, no deja de ser lógico que un movimiento artístico que reacciona contra el impresionismo y su obsesión por los efectos de la luz sobre los objetos, prestando toda su atención al espíritu antes que a la materia, vea en el género una herramienta inmejorable para viviseccionar la sociedad de su época, sometiéndola a la óptica deformante que le era tan querida (Costa, 1997: 55).

Lo cierto es que, de un modo u otro, muchas de las películas de mayor calidad y éxito de la época tienen algo que ver con el género. Ya en 1920 filmaba Paul Wegener su versión más aclamada de *El golem*, la novela de Gustav Meyrink publicada poco antes. Pero es sin duda la figura del cineasta austriaco Fritz Lang la que dará al cine de ciencia ficción a un tiempo la profundidad reflexiva y la capacidad de emocionar que H. G. Wells le había dado a su literatura. Como escribiera José Luis Garci, fue él quien llenó la caja de herramientas con las que montar algunas de las piezas del futuro.

Son cuatro las cintas de Lang que nos interesan: *El jugador* y *El infierno del crimen*, de 1922; *Metrópolis*, de 1926, y *La mujer en la Luna*, de 1929. Las dos primeras no son sino una sola película que en España se estrenó en dos partes y que tuvo aún otras dos continuaciones en años posteriores. Basada en una novela de Norbert Jacques publicada poco antes por entregas en un diario berlinés, su protagonista, el misterioso doctor Mabuse, es un maestro de la hipnosis que usa su don para cometer crímenes y llevar a la locura a cualquiera que tenga la desgracia de obstaculizar sus designios. Pero es, sin duda, la segunda de las cintas relacionadas la que confirió a Lang su enorme prestigio como pionero de la ciencia ficción cinematográfica. *Metrópolis* no es sino una terrible distopía ambientada en un deshumanizador futuro tecnológico descrito con oscuros tintes de inequívoca inspiración welsiana. En la ciudad que da nombre a la cinta solo unos pocos privilegiados, como los elois de Wells, habitantes de la hermosa Casa de los Hijos,

disfrutan de los beneficios del progreso, mientras en las catacumbas de la ciudad la inmensa mayoría de la población vive al nivel de la mera subsistencia, sometida a agotadoras jornadas de trabajo de diez horas. Cuando Eric, el hijo del fundador de Metrópolis, se enamora de María y la sigue al submundo donde habita, su corazón se conmueve y decide quedarse con ella y compartir su triste futuro. Pero el destino que han escogido para ellos será también el de su sociedad entera. Tras el fracaso de los malévolos planes de Rotwag, que ha fabricado un robot de apariencia idéntica a la de María para hacerse con el poder despertando los instintos revolucionarios de las masas, el amor de la pareja triunfa sobre el odio de clase y la división social, y sirve de base a una reconciliación entre explotadores y explotados que da fin a la cinta. Visión terrible de un futuro en el que la tecnología, lejos de beneficiar a todos, refuerza la injusticia y la explotación, esta obra de Lang es también, a la vez, muy cuestionable desde el punto de vista ético, no por su condena de las revoluciones, que considera sangrientos intentos de cambio condenados al fracaso, o por su abierto rechazo del paradigma marxista de la lucha de clases, sino por el mensaje apenas encubierto en favor de los postulados corporativistas del nazismo alemán, con el que parece que Thea von Harbou, esposa de Lang y guionista del *film*, simpatizaba abiertamente. Por lo demás, la película es una obra maestra y así debe ser reconocida con independencia de lo repulsivo que pueda resultar su mensaje.

Mucho más lírica es *La mujer en la Luna*, de 1929. En la Alemania de los años veinte, el ingeniero aeronáutico Wolf Helius planea en secreto una misión para viajar a la Luna, basándose en la convicción del profesor Georg Manfeldt acerca de la existencia de oro en el satélite. Pero un financiero, Walter Turner, descubre el proyecto de Helius y lo fuerza a incorporarlo a la expedición. Además, Hans Windegger, socio de Helius, se entera de la misión lunar y se suma al viaje junto con su prometida, la astrónoma Friede Velten, de quien Helius se encuentra secretamente enamorado. Pero cuando el cohete desciende sobre la Luna, todo sale mal. Apenas descubierto el oro, el profesor muere, y Turner, que lo quiere para sí mismo, lucha con los demás. Es derrotado y cae herido de muerte, pero antes de expirar dispara contra las bombonas de oxígeno, de forma que no queda el suficiente para que todos puedan regresar. Helius decide sacrificarse y quedarse en la Luna, pero mientras ve partir el cohete se da cuenta de que Friede se ha quedado con él. Como Adán y Eva lo fueron una vez sobre la Tierra, ellos son ahora la primera pareja humana sobre la Luna.

Cartel de la película *Metrópolis*, de Fritz Lang (1926). Su monumentalidad y espectacularidad llevan al cine de ciencia ficción por el camino de las grandes superproducciones.

Como obra de arte, la película no es muy buena. Los diálogos son lentos y pesados, la cámara apenas se mueve y el argumento es pobre y previsible. Pero como película de anticipación es un filme de culto, pues incluye ideas que más tarde adoptarían muchas otras, como la cuenta atrás en los despegues, el combustible líquido para cohetes, la gravedad cero en el espacio y el concepto de una nave separándose en fases de lanzamiento, fruto todo ello del asesoramiento científico de Willy Ley y Herman Oberth, que años después trabajarían en el desarrollo de las

bombas volantes nazis V1 y V2.

Otras cinematografías realizan también relevantes aportaciones al cine de ciencia ficción por aquellos años. En los Estados Unidos, las primeras cintas de cierta duración aparecen a comienzos de la década de los veinte. De 1921 data *A Message from Mars*, de Maxwell Karger, pero hay que esperar cuatro años más para encontrar una obra de cierta valía, *El mundo perdido*, de Harry Hoyt, adaptación de la novela de Arthur Conan Doyle. No es un caso único. Las adaptaciones de novelas marcan por entonces la pauta del cine de ciencia ficción al otro lado del Atlántico. Algunas de ellas, como *El extraño caso del doctor Jekyll y Mr. Hyde*, conocieron incluso varias, hasta media docena en una sola década, sin que la mayoría de ellas merezcan siquiera mencionarse. Solo una película original aporta a las pantallas el cine norteamericano de los años veinte, *The Wizard* (*El mago*), de Richard Rosson, en la que un sabio loco se vale de un simio para vengarse de la muerte de su hijo. Mucho peor están las cosas en Francia, donde la hegemonía del surrealismo dejaba muy poco terreno abierto a algo que le era tan ajeno como la ciencia ficción, o en España, donde cineastas como Enrique Rambal o Manuel Noriega no logran mantener la prometedora altura de las obras del pionero Segundo Chomón.

Fotograma de la película *Aelita, reina de Marte*, de Iakov Protazanov (1924). A pesar de su imaginativo decorado y su estética constructivista, fue una oportunidad perdida para el cine soviético.

Solo en la Unión Soviética la ciencia ficción cinematográfica alcanza por entonces alguna relevancia, sin duda porque en ella veía el flamante régimen comunista un vehículo de gran potencial para la difusión de sus ideas. *Aelita, reina de Marte*, una gran superproducción dirigida por Iakov Protazanov en 1924 sobre un guion basado en una novela de Alexei Tolstoi escrita dos años antes, es, sin embargo, una oportunidad perdida. De argumento inverosímil —narra cómo dos jóvenes rusos viajan a Marte llamados por una princesa que les ha visto a través de un telescopio y ponen allí en marcha una revolución socialista que luego resulta ser un sueño—, desaprovecha del todo las posibilidades artísticas de unas vanguardias que aún tenían cabida en la URSS para anticipar ya el castrador realismo socialista que tanto daño había de hacer al arte en aquel país.

El alumbramiento (1929-1936)

Estábamos siempre atareados en cosas urgentes e insignificantes, y el resultado era insustancial. ¿Habríamos juzgado erróneamente toda nuestra existencia? ¿Habríamos fundado nuestra vida en falsas premisas? Y, en particular, esa sociedad nuestra, ese punto de apoyo, aparentemente tan firme, de actividad mundana, ¿no sería quizá solo un débil torbellino de contenida y complaciente domesticidad que giraba inútilmente en la superficie del gran río, y que en sí mismo carecía de profundidad, de significado?

Olaf Stapledon: *Hacedor de estrellas*, 1937

DOS CAMINOS PARA UN GÉNERO

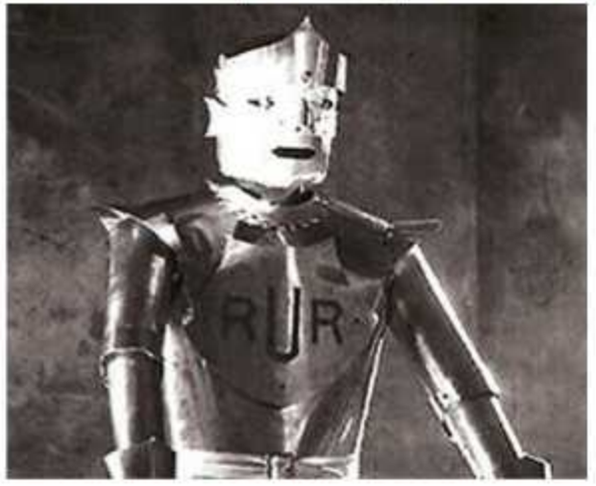
Pero si algo comenzaba a resultar evidente en las primeras décadas del siglo XX era que la ciencia ficción adoptaba formas muy diferentes a ambos lados del océano Atlántico. Mientras en los Estados Unidos se convertía en un fenómeno de masas para adolescentes que devoraban con fruición revistas baratas repletas de aventuras galácticas al estilo de Edgar Rice Burroughs, sin más preocupación que el entretenimiento, en el viejo continente el género se obsesionaba con la reflexión social y el compromiso político. Mientras al otro lado del Atlántico eran legión los autores de relatos de ciencia ficción y desconocidos la inmensa mayoría de sus nombres, en Europa el género era cosa de unos pocos autores, perfectamente integrados en el *mainstream* de la literatura, que gozaban de gran reconocimiento de la crítica. Al oeste del gran mar, un ejército de pigmeos; al este, unos pocos gigantes. Tal era el panorama que ofrecía la ciencia ficción a comienzos del siglo XX.

Quizá la explicación de tan diversa evolución haya que buscarla en el contexto histórico. Los Estados Unidos se erigían por entonces en un sólido baluarte de la democracia cuya poderosa economía, la primera ya del mundo, despegaba con decisión hacia el paraíso de la sociedad de consumo; Europa, por el contrario, parecía incapaz de salir por sí sola de la crisis provocada por el final de la Primera Guerra Mundial. A las ingentes pérdidas humanas se sumaban la enorme destrucción de campos, fábricas y vías férreas, el feroz endeudamiento de los gobiernos, la incapacidad de millones de soldados desmovilizados para reintegrarse con provecho a la vida civil, el desempleo masivo y la pérdida de fe en una democracia que se había revelado incapaz de impedir la catástrofe. En aquel caldo de cultivo, negros nubarrones se cernían sobre el horizonte. Dos ideologías totalitarias parecían encontrar en el sufrimiento de los europeos el ambiente ideal para el crecimiento de sus filas: el comunismo, que había triunfado en Rusia tras la revolución de 1917, y los fascismos, diversos pero semejantes, que se nutrían con rapidez de las masas de soldados desclasados, obreros en paro y clases medias temerosas de la revolución. Y en este contexto, la ciencia ficción, como la literatura europea en general, no permanece impasible; toma partido y lo hace inconsciente aún de que la catástrofe que se prepara será aún mayor que la anterior, previniendo al mundo de la perversión contenida en las nuevas ideologías que tan seductoras se muestran a los frágiles ojos de millones de europeos ansiosos de una nueva esperanza en el futuro. Dos autores ocuparán un lugar destacado entre quienes así proceden en sus escritos; uno es ruso, checoslovaco el otro.

El ruso es Yevgueni Zamiatin (1884-1937), que alcanza su relevancia como autor del género con una sola obra, una terrible distopía publicada en inglés en 1924 tras haber sido prohibida en su propio país, que se convertirá en modelo de muchas obras posteriores, algunas de ellas de tanta celebridad como *Un mundo feliz* de Aldous Huxley o *1984* de George Orwell. En el libro, titulado *Nosotros*, el futuro de la humanidad se tiñe de la oscuridad asfixiante propia de una sociedad en la que un Estado mundial omnipotente dirige con mano férrea los aspectos más íntimos de la existencia humana. Bajo el manto protector del Bienhechor, los individuos son solo números y su comportamiento se ha condicionado biológicamente para servir al Estado, hasta el punto en que incluso la felicidad, resultado ella misma de una programación, se concibe como la ausencia total de apetitos, y la libertad, precisamente porque apunta hacia su consecución, como el mayor enemigo de aquella. Solo un deseo está permitido: el de servir al Estado. Todos visten igual, comen lo mismo, viven en pisos de cristal, y mantienen relaciones sexuales en estrictos horarios fijados por el Estado, que se apropia de los hijos para ponerlos a su servicio. El «yo» ha desaparecido por completo; solo existe el «nosotros». Por eso cuando el protagonista de la novela, un atribulado ingeniero llamado D-503, se enamora, comete el pecado más terrible que cabe concebir, equivalente a la rebelión política, y se le condena a la extirpación del ganglio de la fantasía, responsable último de su error. El Estado ha triunfado, pero ¿queda alguna esperanza para la humanidad? Zamiatin parece sugerir que sí, pero está fuera, en los salvajes que habitan al otro lado de los muros de las ciudades de cristal y acero pobladas por los números; nunca en el Estado, sino contra él.

De cuño muy distinto es la obra del checo Karel Čapek (1890-1938), prolífico autor con casi medio centenar de libros en su haber, de los cuales solo cinco pueden considerarse de ciencia ficción. Sin embargo, entre ellos destacan dos que deben figurar entre las obras de obligada lectura para los aficionados: una obra

teatral, *Robots Universales Rossum* (1921), el primer texto en el que aparece la palabra robot, y una novela, *La Guerra de las salamandras* (1936). Esta última es, sin lugar a dudas, su mejor obra. En ella, un capitán buscador de perlas descubre en una apartada isla del océano Índico una especie desconocida de salamandras inteligentes de gran tamaño capaces de hablar y manejar herramientas. Intuyendo el negocio, llega a un acuerdo con un financiero checo, G. H. Bondy, para convertir a los despiertos y dóciles animales en buscadores de perlas sin otro pago que unas pocas armas para ayudarles a defenderse de los tiburones. A la muerte del capitán, Bondy pone en marcha planes más ambiciosos: las humildes salamandras, fuertes, frugales, inteligentes y asombrosamente prolíficas, bajo el control de sus empresas, se convertirán en un inmenso ejército de mano de obra esclavista para los puertos y las aguas poco profundas. Con su ayuda, la humanidad coloniza los mares y entra decidida en una era de progreso ilimitado. Pero las salamandras, que se han multiplicado hasta alcanzar decenas de miles de millones de individuos en todo el mundo, tienen sus propios planes. Dotadas de todos los avances de la civilización en sus ciudades sumergidas junto a las costas, armadas hasta los dientes por los Estados e imbuidas de las mismas ideas agresivas de los hombres que las explotan, reclaman de estos su espacio vital. La guerra es inevitable, y la victoria no parece decantarse del lado de la humanidad. ¿O serán las salamandras víctimas de las mismas disensiones de los hombres y terminarán por luchar entre sí hasta destruirse? El final de la obra queda abierto, pero no resulta difícil intuirlo.



Robot de la obra teatral R.U.R., de Karel Čapek. En ella, los obreros artificiales cobran conciencia de su condición y deciden rebelarse para imponer su dominio sobre la humanidad.

La novela, cargada de acción y narrada en un estilo tan irónico que roza con frecuencia la mordacidad, cautiva al lector desde las primeras páginas, teñidas de claras reminiscencias de Joseph Conrad y Jonathan Swift. Las salamandras son, como sucede siempre en la buena ciencia ficción, solo un pretexto: el libro es un feroz alegato contra el nacionalismo, contra el imperialismo, contra la guerra, contra la codicia y el egoísmo que conducen una y otra vez al hombre hacia la violencia y la muerte; contra en fin la propia naturaleza humana, que nos lleva a olvidar que por encima de razas, religiones y banderas, la humanidad es solo una y cualquier agresión contra una persona ajena a nosotros, por distinta que nos parezca, es una agresión contra nosotros mismos.

Mientras, entre las brumas del otro lado del canal de La Mancha, la literatura inglesa desarrollaba su propia versión de la ciencia ficción europea. Un autor en especial, Olaf Stapledon (1886-1950), se revelaría como una poderosa individualidad capaz de abrir un nuevo camino para el género, no por minoritario menos relevante e influyente para el futuro. Su gran aportación fue llevar la filosofía a las páginas de las novelas de ciencia ficción. Si Bellamy, Zamiatin e incluso Wells prestaron atención a la condición humana en sus obras, Stapledon la convierte en protagonista casi única; si Čapek huye de las angustias del presente por medio del humor cáustico, Stapledon lo sobrevuela en pos de la infinita inmensidad de la Creación. Su escala es lo inconmensurable, en el tiempo y en el espacio. En su primera novela de ciencia ficción *Los primeros y los últimos hombres: historia del futuro próximo y remoto* (1930), las desaparecidas civilizaciones cósmicas recorren en su imaginación millones de años. En su obra paradigmática, *Hacedor de estrellas* (1937), de la que dijo Borges que «además de una prodigiosa novela, [es] un sistema probable o verosímil de la pluralidad de los mundos y de su dramática historia», revela su convicción de que tras la aparente diversidad del cosmos se oculta una mente o espíritu pensante que confiere sentido al universo y con el cual la humanidad debe vivir en armonía, pues de lo contrario su destino solo puede ser

la autodestrucción. Pero quizá haya otras salidas. La redención del hombre puede venir de las estrellas, pero también de la extensión y el perfeccionamiento de su cultura, o incluso de su propia evolución, de su conversión en *Homo superior*, capaz por fin de superar la ambición y la violencia, como en *Juan raro* (1934), o la de otras especies, como el perro inteligente protagonista de *Sirius* (1944). En todo caso, pocos autores logran proporcionar a su especulación un fundamento tan sólido y coherente como Stapledon —temas como la ingeniería genética, la ecología y la clonación hallan por primera vez lugar en sus obras— y menos aún elevar a la ciencia ficción a tan elevadas cotas de profundidad filosófica. No es extraño que su influencia alcance tan lejos en el tiempo y a autores tan destacados. Cumbres de la ciencia ficción clásica como Theodor Sturgeon, Arthur C. Clarke, Brian Aldiss o Stanisław Lem adoptaron ideas propias del autor inglés y hubieron de reconocer su deuda con él. Como H. G. Wells, Stapledon es uno de los grandes fundadores del género.

Pero a decir verdad, a corto plazo al menos, las preocupaciones políticas de los europeos auguraban un futuro literario más prometedor a las distopías que a la especulación filosófica de largo alcance. Es por ello por lo que en aquellos convulsos años las mejores aportaciones al género se sitúan en la estela de Zamiatin mucho más que en la de Stapledon. Tal es el caso de *Un mundo feliz*, de Aldous Huxley (1932), quizá la visión del futuro más verosímil, inspirada y terrible que haya creado nunca la literatura occidental, y *1984*, de George Orwell, publicada más tarde, en 1949, que tiene el honor de haberse erigido en la más corrosiva visión del totalitarismo ideada por un escritor.

La primera de estas obras es quizá la más profética, no solo porque la evolución de la sociedad en los tres cuartos de siglo transcurridos desde su publicación parece complacerse en seguir el camino trazado por Huxley, sino porque, a diferencia de lo que sucede en las novelas de Zamiatin y Orwell, es la tecnología, y no la organización política, la herramienta que oprime al individuo. Y esta opresión es tanto más terrible y eficaz porque los que la sufren no solo no la rechazan, sino que la aman. Los hombres y mujeres de *Un mundo feliz* son esclavos que adoran sus cadenas. Concebidos en un tubo de ensayo, manipulados genéticamente y condicionados socialmente, viven su vida en castas cerradas diferenciadas por su función y son mantenidos en su inconsciente servidumbre por medio de las drogas, la diversión y el placer sexual sin límites, que presiden sus días hasta el final programado de una existencia tan ajena al sufrimiento como a la trascendencia. Por el contrario, la distopía de Orwell obvia la tecnología. La máxima concesión que se le hace en sus páginas es la *telepantalla* que vigila a todas horas a los ciudadanos de su mundo de pesadilla, trasunto de las paredes de cristal de Zamiatin y personificación del Estado omnipresente y omnipotente. Su preocupación es la organización. La infelicidad del hombre proviene de ella, del Estado ilimitado, de la guerra sin fin, de la represión sexual, de la manipulación del pensamiento y el lenguaje —lo que no se dice no es—, de la vigilancia continua, de la tergiversación, en fin, de la historia. Pero los individuos de Huxley y los de Orwell son igualmente esclavos; unos porque se les deja hacer todo y no hacen nada, al menos nada que los eleve, que los haga en verdad humanos; los otros porque no se les deja hacer nada de lo que les hace humanos y sobreviven, siempre al límite de la subsistencia, más que vivir. Pero sus vidas, las de unos y las de otros, carecen de proyecto, de sentido, y ¿acaso sin ellos se puede ser verdaderamente humano?

Y es necesario, para concluir este epígrafe, hacer referencia siquiera somera al británico Clive Staples Lewis (1898-1963), quizá el más extraño autor de ciencia ficción que ha existido hasta la fecha, extraño no solo porque nunca quiso serlo, sino porque incluso despreció y atacó al género en el que, por una extraña paradoja, la crítica terminó por encuadrar algunas de sus obras. C. S. Lewis, pues así era y es conocido, comprendió que el auge que experimentaba la ciencia ficción en el período de entreguerras era, en el fondo, una forma de expresión y, en última instancia, de defensa de una visión del mundo basada en los valores racionalistas de la ciencia, una forma, en fin, de entender la realidad sin recurrir a la fe. Y ante la difusión de tales ideas, un verdadero cristiano no podía en modo alguno permanecer callado; debía pronunciarse y hacerlo con claridad.

Eso y no otra cosa, un pronunciamiento, son las tres novelas que componen su trilogía del espacio: *Más allá del planeta silencioso* (1938), *Perelandra* (1943), y *Esa horrible fortaleza* (1945). En ellas, abusando en ocasiones de la intención didáctica,

Lewis se pronuncia contra la ciencia sin conciencia y proclama la necesidad de abordar la realidad desde una perspectiva ética. La ciencia no es mala, pero debe ocuparse de los asuntos que le son propios, y estos no son, desde luego, desentrañar el origen del cosmos para hacer innecesario a Dios, ni explicar, para luego dirigir, la conducta de los seres humanos, cuyos valores deben regir sus actos y no los dictados de unos científicos pagados de su supuesta superioridad.

La influencia de Lewis en la evolución posterior del género fue, contra todo pronóstico, fundamental. Autores clásicos como James Blish (*Un caso de conciencia*, 1958) y, sobre todo, Walter Miller (*Cántico por Leibowitz*, 1959) deben mucho, sin duda, a su decidido intento de valerse de la ciencia ficción para atacar su propio fundamento. Si algo revela todo ello es que no nos encontramos ante un producto cultural marginal dirigido a lectores poco inclinados a la reflexión. Todos los problemas, todas las preocupaciones propias del ser humano, por complejos que sean, tienen cabida en el género.

REVISTAS DE PAPEL BARATO

Sin embargo, también tiene cabida en él la mera distracción. O eso es, al menos, lo que debieron de pensar los autores que, en los Estados Unidos de las primeras décadas del siglo XX, escribían ciencia ficción para jóvenes en entregas semanales. No es de extrañar. En la sociedad norteamericana existía un mercado potencial que su contemporánea europea no poseía: los millones de adolescentes y jóvenes que ya sabían leer, pero no disfrutaban de la cultura suficiente para acercarse a la literatura con mayúsculas, y carecían aún de las distracciones que más tarde les ofrecerían el cine de masas y la televisión. Por ello, entre finales del siglo XIX y las primeras décadas del XX invadieron los puestos de venta incontables semanarios de mala calidad editados en papel barato y rugoso, cuyos bordes mal cortados a menudo se deshacían, pero de precio muy asequible y, sobre todo, repletos de relatos orientados a satisfacer la necesidad primaria de ficción de aquel público. En sus páginas abundaban las historias de fantasía y de aventuras, de terror y de misterio, historias detectivescas, wésterns, ficción histórica y sí, también en alguna que otra ocasión relatos de ciencia ficción. Los títulos eran efectistas; las portadas, muy coloristas y llamativas, y representaban casi siempre escenas protagonizadas por mujeres esculturales y héroes musculosos pensadas para servir de imán a jóvenes y adolescentes. Había nacido la *pulp fiction*. *The Argosy*, en 1896, se convirtió en la primera revista de esas características, y su éxito fue tan grande que pronto la siguieron muchas otras.

Pero en la América de comienzos de la pasada centuria existían también, aunque en número mucho menor, jóvenes enamorados de la ciencia y la tecnología que seguían con verdadera pasión los avances que por entonces se sucedían a un ritmo acelerado en los campos más punteros del saber, como la electrónica, el automovilismo y la aeronáutica. Estos jóvenes también contaban con sus propias revistas *pulp*, publicaciones periódicas cuyas páginas no contenían relatos de ficción, sino artículos divulgativos sobre esos temas.

Hugo Gernsback, para muchos especialistas, el padre de la ciencia ficción moderna. Todavía hoy uno de los grandes premios que reconocen la maestría de los autores del género, el Premio Hugo, lleva su nombre.

Ambos mundos, y ambos públicos, parecían completamente separados hasta que un hombre tuvo la idea genial de unirlos en uno solo. No fue cosa de un solo día. El primer boqueo de la nueva criatura se produjo en 1911, cuando Hugo Gernsback, importador de piezas de radio y director de la revista *Modern Electrics*, comenzó a publicar por entregas en ella un relato de título cuando menos poco afortunado: *Ralph 124C 41+: A Romance of the Year 2660*. Simple y tosco hasta la náusea —describía sin mucha brillantez literaria, aunque con no poca clarividencia, un futuro hipertecnológico— tuvo, sin embargo, gran éxito porque cubría la demanda de un mercado hasta entonces poco o nada explotado.

Los relatos de ficción científica, que mezclaban tecnología y fantasía, comenzaron a proliferar. Poco después comenzaba su carrera Edgar Rice Burroughs, que logró un éxito casi inmediato con sus historias marcianas. Y un nuevo género, el horror, ganaba terreno de la mano de los fantásticos relatos de H. P. Lovecraft,

Robert E. Howard y Clark Ashton Smith, sostén de *Weird Tales*, fundada en 1923 y pronto una de las revistas más populares de la época. Su primer editorial, escrito por su director, Edwin Baird, prometía «relatos distintos de los que pueden ustedes encontrar en las demás revistas. Relatos fantásticos, extraordinarios, grotescos a veces, narrando historias anormales y extrañas, historias, al fin, que les sorprenderán. Unas serán de pesadilla, otras —escritas con mano maestra— tratarán "temas prohibidos"». Mientras, la literatura de anticipación seria, la escrita por Bellamy y sus imitadores, muy popular al principio, iba perdiendo fuerza. La ciencia ficción norteamericana se consolidaba así sobre la base de las historias sencillas, de argumentos reiterados, personajes planos, acción a raudales y erotismo más o menos explícito, y parecía explorar tres caminos más o menos definidos: la tecnología, la aventura y el misterio. Nada más distinto de lo que sucedía por entonces en la vieja Europa.

Pero volvamos a Hugo Gernsback, al que hemos dejado dirigiendo *Modern Electrics* en 1911. Durante los años posteriores a la publicación de su primer relato le siguieron otros hasta que la revista quebró en 1913. No cejó por ello en su empeño el tenaz inmigrante luxemburgués. Ese mismo año comenzó a publicar *Electrical Experimentor*, que cambiaría su título en 1919 por el de *Science and Invention*. En esta revista continuó publicando Gernsback relatos cortos de ciencia ficción, y en 1923 llegó incluso a dedicar un monográfico al tema. El éxito de este número fue tan grande que decidió al emprendedor luxemburgués a dar un paso más: en abril de 1926 fundaba *Amazing Stories*, una publicación mensual dedicada en exclusiva a los relatos de ciencia ficción. La historia del género había dado un paso decisivo.

Portada de la primera edición de *Amazing Stories*, de abril de 1926, realizada por Frank R. Paul. Como puede observarse, los nombres de Verne, Wells y Poe aparecen bien visibles en la esquina inferior izquierda.

El primer número no era nada excepcional. Apenas había en él material original. Un poco más grande que los *pulps* al uso, con un formato de 21x29 cm, y con los bordes mejor recortados de lo habitual, le servía de portada una escena en color de *Hector Servadac*, de Julio Verne, en la que un grupo de terrestres contemplan el planeta Saturno desde la superficie de un cometa. Tres eran los autores que copaban las páginas de aquel primer número: H. G. Wells, Julio Verne y E. A. Poe; habrá que esperar al tercero para que aparezca por fin un relato original, *The coming of the Ice*, de G. Peyton Wertenbaker, la historia del último hombre sobre la faz de la Tierra. Pero lo interesante de aquel primer número es el editorial del propio Gernsback, que no deja lugar a dudas sobre las intenciones de la nueva publicación:

> [...] esta no será *otra* revista de ficción. ¡*Amazing Stories* será una nueva especie de revista de ficción! Es enteramente nueva, enteramente diferente, es algo que no se ha hecho jamás en este país. Por eso es por lo que *Amazing Stories* merece

atraer vuestra atención y retener vuestro interés. Existen revistas de ficción tradicionales, las reservadas a las narraciones de amor, las consagradas a narraciones eróticas, las revistas de aventuras, etc., pero una revista de *scientifiction* es una pionera en su género en América. Por *scientifiction* entiendo narraciones del tipo de las que escribían Julio Verne, H. G. Wells, Edgar Allan Poe, es decir, narraciones en las que el interés novelesco se entremezcla con datos científicos y visiones proféticas del futuro.

Pronto los relatos de ciencia ficción proliferaron como infusorios en una gota de agua, diminutos e innumerables. La novela por entregas se convirtió en la reina del nuevo género, ya fuera de Verne, Wells o Poe, ya de los nuevos talentos que se fogueaban en las páginas de aquellas publicaciones. *Amazing*, que seguiría editándose durante ochenta años, fue todo un símbolo, pero no fue la única. El propio Gernsback, apartado de su dirección por problemas financieros, fundaría otras dos, *Air Wonder Stories* y *Science Wonder Stories*, luego fusionadas bajo la cabecera *Wonder Stories*. Y ya en 1930 comenzó a distribuirse *Astounding Stories of Super-Science*, cuyas historias se orientaban más hacia la ciencia ficción de aventuras que a la centrada en la tecnología, tan del gusto de Gernsback. Mientras, continuaban su andadura *Argosy*, dedicada a la publicación por entregas de las novelas de ERB, y *Weird Tales*, mucho más orientada hacia el terror fantástico, monopolizada, como dijimos, por Lovecraft, Smith y Howard. Se trata esta, empero, de una panorámica en exceso simplista, pues en aquella década efervescente las revistas nacían, morían, se fusionaban o se transformaban sin cesar, dibujando un inconstante caleidoscopio de formas cambiantes y seductoras que pinta los orígenes de la ciencia ficción norteamericana con los colores de la ilusión por el porvenir.

Poco a poco, algunos autores comenzaron a destacarse, imprimiendo con preferencia sus nombres en las llamativas portadas de las revistas del género. Entre ellos, el primero fue quizá Edward Elmer Smith, muy pronto conocido como E. E. Smith o simplemente Doc Smith, debido al grado de doctor que poseía. Su novela *The Skylark of Space* ('La alondra del espacio'), publicada en tres entregas en *Amazing* en 1928, supuso un nuevo hito en el subgénero de la ópera espacial, pues su argumento trascendió por vez primera las limitadas fronteras del sistema solar (ERB situaba sus relatos en la Luna, Marte o Venus) para devorar los años luz en pos de planetas tan remotos como improbables. Por lo demás, poco hay de nuevo en sus historias; no son sino cuentos de policías y ladrones, héroes y villanos, que transcurren a un ritmo vertiginoso, en una onírica escenografía plagada de pistolas de rayos y criaturas de fábula que sin duda hacían las delicias de un público joven y poco exigente. ¿Literatura? Es dudoso que sus obras merezcan tan honorable apelativo, pero lo que sí merece sin duda Doc Smith es el honor de haber llevado a la ciencia ficción *pulp* a la culminación. Las dos siguientes generaciones, formadas en la lectura de sus obras, tendrían el honor de elevarla a nuevas cotas, estas sí acreedoras a una mejor consideración literaria.

Algunos autores de estos años, no obstante, anticipan un poco de esa calidad futura. Sus relatos son aún fieles a los cánones de la época; también sus páginas aparecen pobladas de héroes y villanos, criaturas extrañas, viajes a lugares remotos y superarmas capaces de fulminar planetas. Pero sus personajes son ya un poco menos planos y el estilo más cuidado, y, sobre todo, empieza a vislumbrarse ya en sus relatos la que ha de ser la verdadera seña de identidad de la ciencia ficción de calidad: trascender la mera descripción de la ciencia y la tecnología para abordar la reflexión sobre los efectos, positivos o no, que su desarrollo podría tener sobre el ser humano y su sociedad. Algo que, como vimos, los autores europeos ya venían haciendo por entonces, pero que resultaba nuevo en el efervescente panorama de la ciencia ficción norteamericana. Dos figuras merecen este reconocimiento: John W. Campbell (1910-1971), del que hablaremos más adelante, y Stanley G. Weinbaum (1900-1936), que inició una decidida renovación de la ópera espacial con relatos como *The Parasite Planet*, publicado en *Astounding* en febrero de 1935, del que el mismo Asimov diría más tarde que le había golpeado con la fuerza de un martinete.

Por entonces, la ciencia ficción adoptó también una nueva forma de expresión, distinta del relato escrito o la novela por entregas: el cómic. Fue en 1929 cuando vio la luz la primera tira de *Buck Rogers*, de Philip Nowlan, con sus aventuras del siglo XXV, y en 1933 le seguiría *Flash Gordon*, ambas inmensamente populares. Pero

estas primeras tiras no salieron de las páginas de los periódicos, en las que ocupaban un pequeño hueco. Más tarde, en los años treinta, algunos editores reimprimieron algunas de ellas bajo la forma de revistas *pulp*, pero habrá que esperar a 1937 para que vea la luz la primera revista de cómic propiamente dicha, *Detective Cómics*, cuyo gran éxito terminó por devorar el nombre de su empresa editora, la *National Periodicals*, que pasó a llamarse DC. Y fue DC la primera en publicar una revista de cómics de ciencia ficción: *Superman*, que vio la luz en 1938, seguida de cerca por *Batman* en 1939 y por *Flash* un poco más tarde en ese mismo año. Habían nacido los cómics de superhéroes, pero no la mayor de sus editoras, la *Marvel Cómics*, que no lo haría hasta 1940, año en que comenzó a publicar las aventuras del Capitán América.

Por supuesto, el cómic de ciencia ficción no fue un fenómeno exclusivo de los Estados Unidos de América. Pero de las otras dos grandes tradiciones mundiales de la historieta, la franco-belga y la japonesa, sería solo esta última la que desarrollaría un cómic de ciencia ficción más potente, que llegaría incluso a aportar verdaderos iconos de la cultura popular en los propios países occidentales. En efecto, el cómic japonés, el *manga*, que es su nombre genérico, gozaba de una tradición muy antigua que se remontaba al siglo XIX, pero el que suele considerarse manga moderno hace su aparición después de la Segunda Guerra Mundial, cuando la pobreza de la posguerra limitaba los entretenimientos disponibles a la radio y los *kamishibai*, espectáculos callejeros de figuras de papel, que pronto fueron adaptados como relatos ilustrados en revistas juveniles, los *emonogatari*, directo precedente del manga moderno. Sería a principios de los años cincuenta cuando surgiría la figura de Osamu Tezuka, hoy considerado padre del género, que introdujo en el manga la acción imparable, la violencia explícita, el escaso realismo y la inconfundible estética que han llegado a caracterizarlo, y dio a la luz la primera serie manga de ciencia ficción: *Atom Taishi*, el célebre Astroboy, un androide que vive en un futuro no muy lejano en el que humanos y robots conviven de forma ordinaria.

El manga de ciencia ficción iniciaba así su andadura, que lo conduciría a un crecimiento imparable y a una creciente diversificación de temas y estilos, desde el manga de robots, el *mecha*, al *steampunk*, pasando por el *cyberpunk* o el genuinamente distópico y postapocalíptico, siempre con un éxito creciente y una penetración cada vez mayor en un Occidente saturado de superhérores de Marvel y DC, ansioso de nuevas experiencias en cómic anticipatorio. En ese caldo de cultivo extremadamente propicio para la expansión internacional del manga surgió otra de sus grandes figuras, Katsuhiro Otomo, autor de *Akira*, un manga *cyberpunk* que publicaría más de dos mil páginas entre 1982 y 1990, e incluso daría origen a una película estrenada en 1988. Su éxito mundial ha sido tan grande que se ha convertido en sinónimo de manga para cualquier persona no aficionada al cómic, y ello con un argumento clásico: en un futuro no muy lejano, la tercera guerra mundial ha devastado las grandes ciudades del planeta, frenando en seco el progreso de la civilización. Treinta años después, donde antaño estuvo Tokio se alza Neo-Tokio, una megalópolis inhumana cuyos habitantes sufren el desempleo, la violencia y la droga, sostenidos tan solo por su fe en el mito de Akira, un niño que lleva en sí mismo la *energía absoluta* y cuyo advenimiento traerá la resurrección de Japón.

Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu (1902), considerado el primer manga, de Kitazawa. La influencia del cómic japonés en la cultura occidental a partir de los años ochenta ha sido tan grande que puede hablarse sin exagerar de un verdadero *fandom* del manga en la mayoría de los países europeos y en los mismos Estados Unidos.

También en los ochenta dibuja sus cómics Akira Toriyama, autor de *Dr. Slump* y, sobre todo, de *Bola de Dragón*, que en su versión de dibujos animados ha arrasado en el mundo entero porque, hijo del manga, el *anime*, su encarnación en la gran pantalla y la televisión, ha prolongado el éxito de aquel. *Otogi Manga Calendar*, la primera serie anime para la televisión, y *Astroboy* en los años sesenta, *Mazinger Z* en los años setenta, o *Neon Genesis Evangelion* en los noventa ofrecen buenos ejemplos de las características de este tipo de animación.

EL *FANDOM*

Estas humildes revistas de papel barato hicieron, además, otro regalo de incalculable valor al género. En sus toscas páginas —*Amazing Stories* fue también en esto pionera— pronto halló acomodo una sección, *Discussions*, en la que los lectores podían publicar opiniones, críticas, sugerencias y, en una palabra, comunicarse entre sí. Germinó así, poco a poco, una pequeña pero entusiasta y activa comunidad de amantes de la ciencia ficción que en los años posteriores llegaría a adquirir unas dimensiones y una vitalidad legendarias. Había nacido el *fandom*, expresión creada por contracción de las palabras inglesas *fanatic kingdom*, esto es, el 'reino de los fanáticos', que designa aún hoy a los aficionados a la ciencia ficción.

Gracias a estas secciones, los aficionados empezaron a conocerse, a contactar entre sí y a organizar actividades juntos. Enseguida nacieron asociaciones que no solo impulsaban acaloradas reuniones o ardientes debates sobre temas o novelas concretas, sino que pronto empezaron también a publicar sus propias revistas en las que, junto a la crítica, las reseñas o el mero chismorreo, tenían cabida historias escritas por los mismos aficionados. Estas revistas, a menudo humildes y efímeros folletos, mecanografiados y ciclostilados, de pocas páginas e ínfima calidad tipográfica, recibieron el icónico nombre de *fanzines*.

Fanzines los había, y los hay, de diversos tipos. Como nos recuerda Miquel Barceló (2015:125), los llamados *newszines* se limitan a publicar noticias relacionadas con la ciencia ficción; los *critizines* incluyen comentarios y críticas, y los *newsletters*, vocablo que hoy forma parte de nuestro léxico habitual, proporcionan información limitada a una asociación determinada. Dentro de estas publicaciones existen, no obstante, jerarquías. Cuando una de ellas alcanza la difusión suficiente puede convertirse en un *prozine*, esto es, una revista profesional, pues esto es en lo que han terminado por convertirse los *fanzines* de mayor prestigio. El mejor ejemplo es *Locus*, fundado en 1968 y que continúa activo en la actualidad. Pero el primer *fanzine* relevante de la historia es, sin duda, *Fantasy Magazine*, fundado en septiembre de 1932 y que se mantuvo como la más influyente de estas publicaciones hasta el estallido de la Segunda Guerra Mundial.

El primer grupo importante de aficionados fue impulsado por el propio Hugo Gernsback, que fundó en 1934 la denominada Liga de la Ciencia Ficción, con grupos no solo en los Estados Unidos, sino también en Australia y Gran Bretaña. Sin embargo, se suele considerar que el primer grupo surgido de manera espontánea de la iniciativa de los aficionados fue The Comet, creado por Raymond Palmer, editor del *fanzine* del mismo nombre, también el primero de la historia. Pero el que llegaría a ser con mucho el más famoso fue el grupo de los llamados a sí mismos futurianos, creado en nueva York en 1938, en el que militaron autores de tanta relevancia posterior como James Blish, Cyril M. Kornbluth, Judith Merril, Frederik Pohl e incluso Isaac Asimov, aunque él mismo se consideraba solo simpatizante, y Damon Knight, que escribiría su historia años después en *The Futurians* (1977). Este grupo era peculiar por varias razones. Para empezar, unos pocos de sus miembros eran mujeres, rasgo poco habitual en el *fandom* de la época. Además, la ideología de algunos de ellos era notablemente izquierdista. No en vano *Mercaderes del espacio*, publicada años más tarde por Pohl y Kornbluth, pasa por ser una de las críticas más despiadadas del capitalismo publicadas en el contexto del género. Y tal era la fama de radicales que arrastraban que incluso se les prohibió la entrada en la Worldcon de Nueva York de julio de 1939, la primera que se celebró. En cualquier caso, su influencia fue notoria. Hacia 1940, la mitad de las revistas del género estaban editadas por futurianos: Frederik Pohl editaba *Astonishing Stories* y *Super Science Stories*, Robert Lowndes hacía lo propio con *Science Fiction* y *Future Fiction* y Donald Wollheim era también editor.

Tan intensa es la actividad del *fandom* de la ciencia ficción, y tanta la implicación emocional de sus partícipes, que incluso han dado origen a un argot propio, una verdadera lengua que integra y distingue a los aficionados activos del género. Expresiones como *faanish* aluden a la actividad del fan que ama más el *fandom* que la propia ciencia ficción, distinto de la actividad *sercon*, «seria y constructiva», del aficionado a la producción literaria y cinematográfica del género. Los neologismos ocuparían páginas enteras si pretendiéramos registrarlos todos. *Loc* (del inglés *letter of comment*) es una carta dirigida a un periódico o *fanzine* para comentar algo de interés; con, una convención de aficionados; *egoboo* (del inglés

boost to the ego), cualquier actividad orientada a mejorar la propia imagen en lugar del interés general; *goh* (del inglés *guest of honor*) el invitado de honor en una convención... y así hasta la saciedad. El *fandom* es un verdadero mundo, y como tal, tiene sus reglas y, por supuesto, su idioma.

En cualquier caso, el *fandom* y los *fanzines* no solo insuflaron una nueva y poderosa carga de vitalidad al género, sino que, y esto es lo más importante, sirvieron de escuela para la experimentación literaria y el aprendizaje de sus nuevos autores, un enriquecedor paso previo a su salto a las revistas profesionales. Con el tiempo, además, su existencia se ha convertido en una de las señas de identidad de la ciencia ficción, pues la permanencia en nuestros días de una fuerte, extensa y activa comunidad de aficionados al género lo distingue con claridad de otros y le confiere una mayor visibilidad en los medios de comunicación. Todavía hoy, como tendremos ocasión de ver más adelante, se celebran convenciones nacionales y mundiales de aficionados, y no es casualidad que el premio que otorga la más importante de todas ellas, la Worldcon, reciba el nombre de «Premio Hugo» en honor a Hugo Gernsback, el primer impulsor del *fandom* y creador de la primera revista exclusivamente dedicada al género.

TORMENTA EN LA GRAN PANTALLA, QUIETUD EN LAS ONDAS

Mientras semejante efervescencia animaba el mundo de las revistas de ciencia ficción, no sucedía lo mismo en el cine. La década de los treinta del pasado siglo fue, para el novedoso arte de las imágenes en movimiento, al menos en lo que a nuestro género se refiere, una época de extremas paradojas y de forzosa adaptación. Las primeras fueron el fruto de la rara convivencia entre obras de notable calidad y cintas de extrema mediocridad; la segunda, de la necesidad de asimilar el devastador impacto que provocó en el cine la introducción del sonido.

El abandono del cine mudo supuso un trauma que tardó un tiempo en superarse. Las últimas cintas filmadas sin otro sonido que la música de fondo habían alcanzado un elevado nivel de perfección técnica y artística, al punto de que sus historias podían seguirse sin apenas subtítulos. La introducción del sonido no fue fácil al principio. La cámara, limitada en su movimiento por la necesidad de ocultar el micrófono, se mueve ahora mucho más despacio. La deficiente grabación, que recoge el ruido de fondo, fuerza a los realizadores a regresar a los estudios. Los decorados de cartón piedra sustituyen a los exteriores. El realismo de las cintas se resiente. La técnica avanza; el arte retrocede.

Por supuesto, no se trató de un retroceso equilibrado; todo cambio produce damnificados y favorecidos. Entre estos últimos, por supuesto, el musical y el cine de terror, los cuales, viendo aumentada por el sonido su capacidad de emocionar, disfrutan de un notable auge en los años treinta. La ciencia ficción es otro cantar. Sobre el papel, el sonido le ofrece un nuevo abanico de posibilidades... pero no las aprovecha demasiado; antes bien, los directores parecen dejarse seducir por el éxito fácil que ofrece el cine de terror y difuminan, sin duda voluntariamente, la línea que separa a ambos géneros. De ahí que la gran mayoría de los títulos de ciencia ficción de la década respondan a este perfil. Las dos entregas de Frankenstein (*El doctor Frankenstein*, de 1931 y *La novia de Frankenstein*, de 1935) y *El hombre Invisible* (1933), algunos de los mejores filmes estrenados en aquellos años, ofrecen un buen ejemplo de ello. Pero la grandeza indiscutible de estas obras de James Whale difumina su oportunismo. Las tres se adentran sin temor en el terreno de la reflexión acerca del peligro que supone para la humanidad entregarse a la ciencia sin conciencia. Cuando juega a ser Dios, el hombre acaba por convertirse en un demonio, parece decirnos Whale. Pero los sutiles matices que contienen van más allá. El monstruo lo es solo en su exterior; en la intimidad de su ser es solo un alma que, como todas, busca la comprensión y el amor. Eso lo hace humano, pero las masas, que desprecian lo que no entienden, lo excluyen y persiguen. Son ellos, y el doctor que lo creó, los verdaderos monstruos.

Célebre fotograma de la película *El doctor Frankenstein*, de James Whale (1931). La ciencia ficción cinematográfica de los años treinta, a diferencia de sus revistas, se dejó tentar en exceso por lo terrorífico.

No son los únicos que ofrece la gran pantalla en esta época convulsa. No son menos monstruos que Frankenstein o Griffin el doctor Moreau de *La isla de las almas perdidas* (1932), el Marcel de *Muñecos infernales* (1936) o el doctor Fu-Manchú que por entonces protagonizaba su primera cinta. Todos lo son por poner la ciencia al servicio de su ambición de poder o sus fantasías megalómanas, y no debía de resultarles muy difícil a los espectadores de entonces ver en ellos trasuntos cinematográficos de los monstruos de verdad, los que, como Mussolini y Hitler, comenzaban ya a revelar al mundo sus verdaderas intenciones.

No debe sorprendernos. La crisis de 1929 había despertado al mundo del sueño ingenuo de los años veinte. El paro, la miseria y la creciente amenaza de los totalitarismos formaban parte de la experiencia cotidiana de muchas personas. La

sociedad necesitaba evasión y, a un tiempo, creer que un mundo mejor era posible; algunos directores necesitaban prevenir a la gente de lo que se avecinaba. Más aún que el terror científico de los *mad doctors*, la utopía parecía el género ideal para contentar a todos.

Por ello, junto al cine de terror, los años treinta fueron generosos en películas que, desde el optimismo o desde el pesimismo, encuentran su tema en el análisis de las sociedades alternativas. Y por ello también fueron revisitadas con frecuencia por el cine las novelas que habían explorado ya con éxito este terreno. Destacan por ello, una vez más, las películas inspiradas en relatos de H. G. Wells; en este caso *La vida futura*, filmada en 1936 por William Cameron Menzies, que bebe directamente de *The shape of things to come*, escrita por el británico tan solo tres años antes. En ella, un científico y su familia viajan al futuro para escapar de la guerra que acaba de estallar en las Navidades de 1940, y encuentran la consabida sociedad supertecnológica que Menzies, forzado por Wells, imagina de forma radicalmente opuesta a la estética adoptada por Lang en *Metrópolis*. Los muebles, los edificios, los vehículos... todos los detalles reciben la máxima atención desde la inspiración en las vanguardias de mayor éxito del momento como el futurismo y el expresionismo para dar lugar a una verdadera obra maestra.

Cartel de la película *La vida futura*, filmada en 1936 por William Cameron Menzies. Su estética se convertiría en referencia inevitable para futuras incursiones por el tema en años posteriores.

No lo son tanto otras utopías cinematográficas de la época. Algunas de ellas mezclan, en rara combinación, imaginación y música, quizá buscando exprimir al máximo las posibilidades que ofrecía el cine sonoro. Es el caso de *Una fantasía del porvenir*, filmada en 1931 por David Butler, en la que las canciones y bailes se desarrollan en escenarios tan improbables como Marte. Otras, como la francesa *La Atlántida*, dirigida en 1932 por G. W. Past, son más bien relatos de amor y aventuras que reflexiones sobre la sociedad del futuro. Por último, se rodarán también en los años treinta películas que centran su interés en la mera tecnología, sin abordar en lo más mínimo sus posibles repercusiones sobre la sociedad. Es el caso de las cintas alemanas *F. P. 1 Antwortet Nicht* (1932) o *Der Tunnel* (1933), que nos describen, sin más pretensiones, la construcción de un aeropuerto flotante en mitad del Atlantico, la primera, y la de un túnel submarino entre Francia y Gran Bretaña, la segunda.

Mientras, en los Estados Unidos la ciencia ficción exploraba un camino

cinematográfico distinto y complementario al de las grandes producciones. Este camino no era sino la migración a la gran pantalla de los seriales por entregas que poblaban las páginas de las revistas *pulp*. Los temas eran los mismos, lo eran también los argumentos, los escenarios y los personajes, y lo fue también la costumbre de presentar las historias en forma de series que se estrenaban por capítulos. Dos de estas series tuvieron especial éxito en la Norteamérica de los años treinta: *Flash Gordon*, que había nacido como tira dominical de la mano de Alex Raymond en 1934, y sería protagonizado en la gran pantalla por Buster Crabbe, y *Buck Rogers*, que contó con el mismo actor como protagonista. Mientras la década de los treinta agonizaba, un nuevo subgénero de la ciencia ficción, el de los superhéroes, se adivinaba en el horizonte. Pero antes la humanidad había de pasar por la mayor prueba de su historia. Una prueba que lo cambiaría todo, incluyendo, por supuesto, la ciencia ficción.

Pero ¿qué sucedía entretanto en la radio? Como es sabido, este medio fue casi hegemónico entre 1920, fecha de la aparición de la primera emisora de carácter comercial, y finales de la década de los cuarenta, momento en que el éxito masivo de la televisión lo convirtió en un fenómeno secundario. Y lo cierto es que a la ciencia ficción no le fue en él tan bien como en el cine. Los programas de éxito como *Dimensión X* y *Out There* no sobrevivieron a la irrupción de las ondas hertzianas, y los que lo hicieron se convirtieron en espacios abiertos a la participación de los oyentes. La imagen era un competidor demasiado poderoso en un género que se compadece mal con la ausencia de imágenes y en el que el sonido por sí solo resulta muy poco evocador. Los fenómenos más propios y llamativos de la ciencia ficción, los extraterrestres, las naves espaciales, los planetas exóticos, los robots... exigen ser vistos, no oídos. Por ello, la célebre *Emisión del pánico* del 30 de octubre de 1938, con ser un hito indeleble en la historia de la radio, fue también un suceso único, en sentido literal, en la historia de la ciencia ficción.

Aquel día, el *Mercury Theater* de Orson Welles presentaba una versión modernizada y ambientada en los Estados Unidos de la obra de H. G. Wells *La guerra de los mundos*. La emisión adoptó la forma de programa musical interrumpido por varias noticias breves que iban dando detalles sobre el supuesto aterrizaje de un artefacto de origen desconocido, presumiblemente marciano. Los oyentes que siguieron la emisión desde el principio sabían que se trataba de una dramatización, y aun así fueron contagiados en cierta medida por lo realista del guion. Pero quienes se incorporaron tarde a la emisión y no sabían que se trataba de ficción fueron presa del pánico, pues pensaron que lo que oían era un verdadero noticiero y que, por tanto, los marcianos habían invadido de verdad la Tierra. Pero se trata, como decimos, de una excepción. Sería la televisión, y no la radio, la que explotaría las posibilidades del género como vehículo de distracción de masas.

La Edad de Oro (1937-1965)

> Una vez compré un número de *Amazing Stories*. Lo encontré francamente inmundo, lleno de trivialidades, de vulgaridades, de puerilidad. En cuanto al estilo, resultaba increíble. Pensando en ello, me pregunté si no habría lugar en el mercado para una revista del mismo tipo que *Amazing*, pero mejor escrita y con mejores autores. Al día siguiente por la mañana, me presenté en el despacho de Clayton lleno de empuje. Pero no fue necesario, *Torchlights of History* se fue a pique inmediatamente, y en su lugar, se decidió crear *Astounding Stories of Super-Science*. No tenía más que hacerla.
>
> Harry Bates, editor de *Astounding*

Vaya por delante una aclaración. En la periodización más habitual de la historia de la ciencia ficción suele distinguirse entre la Edad de Oro, que abarcaría los años 1937 y 1950, y la Edad de la Aceptación, también denominada en ocasiones Edad de Plata e incluso Época Clásica, que comprendería los años transcurridos entre 1950 y 1965, aproximadamente. Suele esgrimirse como justificación de esta división el hecho de que, en la primera de estas etapas, marcada por la prestigiosa e influyente figura del editor norteamericano John W. Campbell, «la ciencia ficción se convirtió en sí misma, adquirió identidad y se configuró como género» (Barceló, 2015: 93), mientras en la segunda nadie cuestiona ya la personalidad propia y específica de unos autores y unas obras que han encontrado un hueco definitivo en el mundo de la literatura con mayúsculas. No obstante, se trata, desde nuestro punto de vista, de una distinción artificial. Aciertan, desde luego, historiadores como Robert Scholes y Eric S. Rabkin cuando apuntan que «el nombre de Edad de Oro es típico del escenario de la ciencia ficción norteamericana: exagerado, autocomplaciente y bastante acrítico» (Scholes y Rabkin, 1982: 62). En realidad, los años cincuenta no son menos Edad de Oro que los cuarenta; lo son, desde luego, mucho más en el cine, que ofrece cintas tan relevantes como *Ultimátum a la Tierra*, *El enigma de otro mundo*, *La invasión de los ultracuerpos* o *La guerra de los mundos*, por citar solo unos pocos, y no dejan de serlo en la literatura, que da a luz por entonces algunas de sus mejores novelas, como *Fundación*, de Asimov, *El hombre demolido*, de Alfred Bester, o *El fin de la infancia*, de Arthur C. Clarke. Para nosotros existe, desde luego, una Edad de Oro de la ciencia ficción, pero esta se extiende, sin lugar a dudas, hasta mediados de los años sesenta; lo que entonces comienza, eso sí, es ya otra cosa.

JOHN W. CAMPBELL

Realmente la ciencia ficción norteamericana no habría llegado muy lejos de haberse mantenido dentro de los parámetros que la definían en el período de entreguerras. Las portadas llamativas, las chicas ligeras de ropa siempre en peligro, los héroes prestos a salvarlas, el enemigo monstruoso o lascivo, las aventuras, los escenarios exóticos, la tecnociencia imaginativa, los planetas lejanos y los viajes imposibles sin duda colmaban las ansias de distracción de jóvenes y adolescentes poco exigentes que, por otra parte, tampoco tenían todavía mucho donde escoger. Pero si la ciencia ficción escrita al otro lado del Atlántico se convirtió en el género literario respetable que llegaría a ser, se debió al trabajo de una nueva generación de editores y autores que, aunando lo bueno de ambos mundos, la calidad de los pioneros europeos y la magia del *pulp* norteamericano, lograron llevar a la ciencia ficción un escalón más arriba por la escalera de su evolución. Esta es la historia de esas personas.

Suele decirse que todo empezó en septiembre de 1937, cuando un joven autor de relatos de ciencia ficción, John W. Campbell, fue nombrado editor de la revista *Astounding*. Pero en la historia de lo humano, y nuestro género lo es, nada sucede de repente ni por casualidad. Con mucha frecuencia, una sutil corriente agita lo profundo de las aguas antes de salir a la superficie y hacerse visible para sorpresa de los ojos poco avisados. Los cambios, en fin, se preparan a menudo mucho antes de que sucedan.

Y así fue. La propia fundación de *Astounding Stories of Super-Science*, en enero de 1930, supuso un hito importante en el camino de la transformación del género. No iba a ser una revista más; quería ser la *revista* por excelencia. Y para ello, su flamante editor, Harry Bates, sabía que había que lograr dos cosas: la primera, hacerse con autores capaces de escribir mejor; la segunda, conservar lo bueno que tenían *pulps* como *Amazing*, hasta entonces la revista de referencia de la ciencia ficción: la magia.

Al principio, empero, *Astounding* no parecía en exceso diferente de *Amazing*. Su primera portada era tan colorista y llamativa como las de su competidora. En ella podía verse un gigantesco escarabajo en lucha con un piloto mientras una hermosa joven con muy poca ropa contemplaba la escena horrorizada. Solo el formato era distinto, pues regresaba al tamaño de los *pulps* clásicos que las revistas de ciencia ficción tendían a superar. Por lo demás, tampoco las historias de aquel primer número parecían muy distintas. Junto a *The Beetle Horde*, de Victor Rousseau, cuyo relato ilustraba la escena de la portada, se presentaban otros de muy escaso valor literario escritos por Ray Cummings, S. P. Meek y Murray Leinster, entre otros. Y las cosas no cambiarían en exceso en los números siguientes. Solo un relato de aquellos primeros años de *Astounding* resultaría legible en la actualidad: *Hawk Carse*, de Anthony Gilmore, seudónimo del propio editor de *Astounding*, Harry Bates, publicado en noviembre de 1931.

Portada del número uno de la revista *Astounding*. Bajo la dirección de F. Orlin Tremaine, primero, y sobre todo de John W. Campbell, sería la publicación pionera de la nueva ciencia ficción norteamericana de la Edad de Oro.

En marzo de 1932, la revista, al borde de la bancarrota —no olvidemos que el mundo se hallaba inmerso en la grave crisis de 1929— cierra sus rotativas. William Clayton, su angustiado propietario, decide entonces venderla, y es una importante editorial, Street and Smith, quien la compra. En octubre de 1933 reaparece la cabecera y Harry Bates no es ya el editor. Su legado, no obstante, no ha caído en saco roto. Su sucesor, F. Orlin Tremaine, recoge el testigo y sube la apuesta. Si se quería contar con los mejores autores, había que costearlos. Se trataba, en suma, de

pagar mejor y de exigir más. Dos centavos por página escrita, el doble de lo habitual por entonces, sería la remuneración que podían esperar los escritores que publicaran en la nueva etapa de la revista. Por lo demás, había que ser competitivo y los nuevos propietarios estaban decididos a serlo. *Astounding* no solo sería la mejor revista; sería también la más extensa (ciento sesenta páginas) y la más barata (veinte centavos). No es extraño que en poco tiempo su tirada, cincuenta mil ejemplares, duplicara a la de sus dos inmediatas seguidoras juntas.

La apuesta decidida de los nuevos propietarios por la calidad aseguró que los mejores relatos del género se publicaran a partir de entonces en *Astounding*, pues ¿quién iba a preferir cobrar la mitad por sus historias? El resto de las revistas, *Amazing*, *Argosy*, *Weird Tales*... no desaparecen —sí lo hace en 1936 *Wonder Stories*, la última apuesta de Hugo Gernsback— pero será *Astounding* la que marcará el camino que seguirá la ciencia ficción desde aquel instante. Y entonces, años antes de que John W. Campbell se haga con el timón de la nave, comienza ya a verse que se trata de un camino distinto. Para empezar, todos los autores tenían su oportunidad. Tremaine recibía los relatos y los apilaba. Dos días antes de comenzar con la edición de un ejemplar, los leía empezando por los de arriba hasta haber escogido los suficientes para completar el número. Entonces daba la vuelta a la pila, de forma que el siguiente mes comenzara por las historias del extremo opuesto. El resultado de esta curiosa forma de selección era que las historias situadas en la mitad de la pila podían ser publicadas hasta dieciocho meses después de haber llegado, pero ninguna, por desconocido que fuera su autor, escapaba a su examen ni perdía su oportunidad.

Pero lo importante es que Orlin Tremaine selecciona relatos que, sin dejar de ser de evasión, parecen más literarios, mejor elaborados, más atentos al contexto económico, social y político de la época; más maduros, en fin. Un detalle relevante, que puede pasar desapercibido, es el distinto tratamiento que recibe en ellos la figura de los extraterrestres. Ya no se trata de monstruos movidos solo por los más bajos instintos que se presentan siempre desde la perspectiva de los humanos que sufren sus amenazas. Los extraterrestres dejan de ser objetos para ser también sujetos; las historias se narran también desde su punto de vista; sus motivos no son siempre inicuos; pueden resultar incluso más elevados que los de los propios humanos. Y el estilo también cambia, aunque no tanto al principio. Los nuevos autores no son, por supuesto, de tanta calidad como, por ejemplo, H. P. Lovecraft, pero al menos van separándose, poco a poco, aunque con decisión, de la vulgaridad estilística propia de los *pulps* tradicionales. Ya no importa tan solo lo que se cuenta, sino la manera como se cuenta. La ciencia ficción norteamericana no es todavía acreedora del calificativo de literatura con mayúsculas, pero al menos está en camino de merecerlo.

El cambio decisivo se produciría en septiembre de 1937. En esa fecha, Orlin Tremaine fue ascendido y se le pidió que escogiera a su sucesor. El elegido fue John W. Campbell, de solo veintisiete años, por entonces uno de los autores más populares del género. Era joven, pero sabía muy bien lo que quería hacer. Quería, primero, cambiar el nombre de la revista, que le sonaba en exceso juvenil. En su opinión, era conveniente remarcar el carácter de ciencia ficción de los relatos que se publicaban, pues de ese modo se atraería a un público más adulto. Asombrar, en inglés *astound*, podía ser importante, pero lo era menos que incitar a la reflexión, publicar contenidos más serios. La ciencia ficción debía, ante todo, especular sobre los efectos que la ciencia y la tecnología podían tener sobre el individuo y la sociedad, y, al hacerlo, predecir la civilización del mañana; había llegado ya el momento de empezar a superar las tontas historias de aventuras espaciales y sexo descafeinado sin otro afán que la evasión. Así, la revista pasó a llamarse desde marzo de 1938 *Astounding Science-Fiction*, con el color del rótulo de portada destacando más la parte de *Science Fiction* que la de *Astounding*. Toda una declaración de intenciones.

Quería también contar con los mejores, pero ello planteaba un problema: quizá los autores consagrados no se plegarían a sus intenciones; sin duda, le convenía más escoger autores jóvenes y prometedores a los que pudiera guiar en la dirección que le interesaba. Esos autores, que formaron lo que llegó a denominarse con el tiempo el Círculo de Campbell, fueron nada menos que Isaac Asimov, A. E. van Vogt, Robert A. Heinlein, Clifford D. Simak, Lester del Rey, Hal Clement, Jack Williamson o Theodore Sturgeon, por mencionar tan solo a los más conocidos. Con

ellos, Campbell pudo poner en práctica un método que le aseguraba el control de lo que se publicaba: él ponía las ideas y los escritores las materializaban. Este método, y la gran calidad de sus autores, hicieron que *Astounding Science-Fiction* se convirtiera en la revista de referencia de la ciencia ficción norteamericana. Pero no fue este el mayor mérito de Campbell. A pesar de sus métodos casi dictatoriales y del carácter cuestionable de las ideas que a veces imponía a sus autores, de su mano la ciencia ficción norteamericana inició el camino de la madurez.

El punto de inflexión, curiosamente, lo marcó un relato escrito por Don A. Stuart, seudónimo del propio Campbell, publicado en *Astounding* en agosto de 1938 bajo el título *Who goes there?* (¿Quién anda ahí?). Se trata de una historia llamada a alcanzar un enorme éxito sobre todo porque de ella se hizo en 1951 una película, *The thing from another world*, titulada en los países de habla hispana *El Enigma de otro mundo*, dirigida por Christian Nyby y producida por Howard Hawks, un verdadero clásico del que John Carpenter rodaría una nueva versión en 1982. En el relato original, un grupo de científicos descubre bajo el espeso hielo de la Antártida el cuerpo de un extraterrestre oculto en el interior de una enorme nave espacial. Contra todo pronóstico, el extraterrestre, al que creían muerto, revive al descongelarse en el interior de la estación. Se trata de un ente muy agresivo y dotado de la asombrosa capacidad de copiar la forma y la mente de cualquier ser vivo, el cual, uno tras otro, va asesinado a los habitantes de la base hasta que los supervivientes logran por fin exterminarlo.

El argumento de la historia y su desenvolvimiento revisten por sí solos un gran interés, pero no constituyen, con todo, lo más relevante de este relato. Lo es, por el contrario, el tratamiento de los personajes, cuya psicología y sus reacciones ante lo desconocido reciben gran atención, y el esmero con que se describen las rutinas científicas seguidas por los investigadores para comprender la biología del ser al que se enfrentan. Campbell huye del efectismo; no se recrea sin necesidad, como cabría esperar, en la descripción de un ente extraterrestre cuya apariencia es lo que menos le importa; su tono es serio, mesurado, sobrio... la ciencia ficción ha cambiado para siempre. No es una exageración decir que, de su mano, había entrado en la Edad de Oro.

EL CÍRCULO DE CAMPBELL

En 1939, Campbell presentaba al mundo cuatro autores que estaban llamados a renovar por completo la ciencia ficción norteamericana. Se trataba de A. E. van Vogt, Robert E. Heinlein, Theodore Sturgeon e Isaac Asimov. Merece la pena que nos detengamos un poco en cada uno de ellos.

Alfred Elton Van Vogt (1912-2000) es, quizá, el menos revolucionario de los cuatro, aunque *El destructor negro*, que publicó en *Astounding* en julio de 1939, ha sido considerado el comienzo de la Edad de Oro de la ciencia ficción, honor que en puridad debería corresponder, como dijimos, a *¿Quién anda ahí?* de Campbell, de quien es claro deudor. En realidad, su estilo y sus historias —escribió más de cuarenta relatos largos— no han logrado despegarse del todo de la ópera espacial clásica. *Slan*, su primera novela, publicada por entregas en la misma revista, ofrece una buena muestra de sus limitaciones. Aunque sus personajes no son ya tan planos como era habitual en los relatos de Doc Smith y los otros autores del *pulp* de entreguerras, y se observa en ellos cierta preocupación psicológica, predomina en la obra la acción, la aventura, el suspense y la intriga, tanto que el mismo autor parece atrapado por su complejidad argumental hasta el punto de resultar incapaz de salir airoso de ella por medio de un final coherente. Sus ideas, por otra parte, no son demasiado originales, aunque la exagerada frecuencia con que las introduce y la intensidad con que las aborda pudiera hacer pensarlo así. Tan obsesiva era su manía de introducir temas nuevos en sus relatos que llegó a decir en una ocasión que no se sentía satisfecho si no introducía al menos uno cada cinco páginas, y en otra ocasión proclamó: «Deme un título y empezaremos a partir de él». Pero en realidad Van Vogt solo es innovador, y no en exceso, en lo que se refiere a lo formal, pues es a él a quien cabe atribuir la creación del *fix-up*, es decir, la agregación de relatos independientes para construir con ellos una novela, una práctica que llegaría a ser habitual en los años cuarenta y cincuenta, y de la cual el mejor ejemplo lo ofrece la célebre *Fundación* de Isaac Asimov. Una buena muestra de todo ello la encontramos en la que es, quizá, su obra más relevante, *El mundo de los No-A*, publicada en 1945, de la que Philip K. Dick, uno de sus mayores admiradores, escribiría más tarde:

> Las distintas partes de ese libro no encajaban; todos los ingredientes no constituían un todo coherente. Ahora bien; hay personas a quienes eso les molesta. Piensan que es algo torpe, mal hecho, pero lo que me fascinaba tanto era que eso se parecía a la realidad más de lo que cualquier otro escribiera dentro o fuera del género.

Menos benévolo con Van Vogt se muestra Miquel Barceló, para quien la obra, que narra la historia de Gosseyn, un luchador en defensa de la lógica no aristotélica que posee dos mentes y no sabe muy bien cuál de ambas es de verdad la suya, es «una *space opera* llena de pseudociencia, personajes sin ninguna profundidad psicológica y escasa lógica...» (Barceló, 2015: 199). A pesar de lo cual reconoce que tanto esta novela como su continuación, *Los jugadores de No-A*, publicada en 1956, son entretenidas y absorbentes y logran despertar en el lector ese sentido de lo maravilloso que debe definir siempre a la ciencia ficción. Sin embargo, la obsesión de Van Vogt con la introducción continua de ideas nuevas lastra en exceso la historia y termina por robarle la coherencia necesaria para hacer de ella una obra maestra. Nada mejor, pues, que el lector, en espera de leer la novela, juzgue por sí mismo a partir de las siguientes palabras de la contraportada:

> Y que aquel simple encuentro con uno de sus vecinos de Cress Village haría desmoronarse todo su universo, enfrentándole con el hecho de que nunca había existido ningún Gilbert Gosseyn en su pueblo natal, y de que su esposa Patricia, muerta hacía un mes, no estaba en absoluto muerta, nunca había sido su esposa, ¡y era nada menos que la hija del propio presidente Hardiel

Muy distinta es la figura del segundo de este cuarteto de grandes maestros de la ciencia ficción norteamericana de la Edad de Oro. Robert Anson Heinlein (1907-1988) posee todas las virtudes que se echan en falta en Van Vogt. Mientras el autor de origen canadiense no se muestra en exceso preocupado por el rigor científico de sus novelas, entre otras cosas porque carecía de la preparación necesaria para ello, Heinlein dota de profunda lógica científica incluso a sus historias más fantásticas. Y no se limita a las ciencias físicas; también las ciencias sociales y las disciplinas humanísticas, como la sociología, la política e incluso la lingüística, reciben en sus obras una atención minuciosa. En cuanto a la novedad de sus

planteamientos, sin duda encontraremos en sus páginas menos ideas nuevas que en las de Van Vogt, pero su innovación es de mucho más calado. Como debe hacer la buena ciencia ficción, Heinlein reflexiona sobre la sociedad de su época valiéndose de un universo inventado, pero coherente, cuyas instituciones y costumbres son distintas, e incluso opuestas, colocando así al lector ante un espejo de su propio tiempo y forzándolo a mirarse en él, a veces con notable disgusto. *Forastero en tierra extraña* (1961), que plantea una concepción diferente y provocativa de las relaciones sexuales, es un buen ejemplo de ello. Pero no por ello resultan tediosas sus obras. Heinlein sabe contar historias como nadie. Sus diálogos rezuman viveza; sus argumentos enganchan desde el primer momento; sus personajes son creíbles; su narración, fácil de seguir. A pesar de sus profundas preocupaciones intelectuales, sus relatos aseguran entretenimiento y no pierden en ningún momento la capacidad de asombrar.

Otra cosa son sus ideas políticas. De Heinlein se ha dicho de todo. Para unos es casi un fascista; otros ven en él a un anarquista. La polémica le acompañó toda su vida como a cualquier persona le acompaña su sombra. A nadie ha dejado indiferente. Y no es fácil decir a quiénes asiste la razón. Quizá lo más ajustado sea ver en él a un individualista, convencido, de forma tan profunda como ingenua, de que la sociedad debe organizarse de modo que cada ser humano pueda salir adelante solo y alcance así la máxima posición que le permita su propia capacidad, sin límites, pero sin ayuda. Una filosofía muy próxima a la de Ayn Rand, a quien parece que admiraba profundamente. Sin embargo, resulta difícil de entender cómo puede alguien tan rebelde sentirse tan identificado con la institución militar. Para Heinlein, el ejército es la creación humana más próxima a la realización total de sus valores. Es una meritocracia, pues lo dirigen los más brillantes y capaces; su jerarquía no depende de la sangre, sino de la valía, por lo que está abierta a todos por igual, y en su seno es posible la cooperación, pero desde la exigencia, no desde, oh paradoja, la explotación de los fuertes por los débiles.

Algunas de sus obras reflejan con toda intención estas ideas. La más célebre de todas, *Starship Troopers*(1959), llevada a la gran pantalla por Paul Verhoeven en 1997, narra, desde una perspectiva intensamente militarista —hasta el punto de que, como en la Antigua Grecia, soldado y ciudadano se identifican— las aventuras de un joven recluta en la terrible guerra por la supervivencia que la humanidad libra contra una agresiva especie de insectos inteligentes. En *La Luna es una cruel amante* (1966), la idea fuerza es la libertad, pero interpretada desde una óptica claramente randiana. Los colonos humanos en la Luna se rebelan contra su metrópoli, que les explota tal como los británicos hacían con los habitantes de las trece colonias de las que habrían de nacer a finales del siglo XVIII los Estados Unidos de América. Pero lejos de perseguir, como sus antecesores, un Estado liberal clásico, su sueño es un mundo sin gobierno, en que las leyes no sean sino pactos entre individuos, y, de manera elocuente, la bandera que enarbolan luce la sonora palabra TANSTAAFL, acrónimo de la expresión inglesa *There Ain't No Such Thing As A Free Lunch!* ('¡Las comidas gratis no existen!'), convencidos de que cuando alguien ofrece algo sin cargo siempre hay un tercero que ha de pagarlo. Pero es quizá *Amos de títeres* (1951) la obra de Heinlein más representativa de su ideología ultraliberal. Ante una invasión alienígena de parásitos capaces de manipular la mente de sus huéspedes humanos, el Gobierno federal se revela incapaz de frenar a los extraterrestres, que solo son derrotados por la clarividencia fanática y la resolución irrefrenable de un individuo capaz de asesinar a quien haga falta, invasor o no, para alzarse con la victoria. Anticomunismo militante —la novela podría servir sin esfuerzo como eficaz arma propagandística al macartismo—, liberalismo a ultranza, desconfianza de cualquier forma de gobierno, justificación de la violencia... las ideas fuerza, en fin, de la narrativa heinleiniana brillan sin nubes que las oculten en esta novela, por lo demás trepidante como todas las de Heinlein.

Y no son menos significativos sus personajes. El más famoso de todos ellos, el longevo Lazarus Long, que aparece en siete de sus novelas, no solo es un hombre atractivo, de nariz un poco grande, ojos verdes y moral laxa, sino, y sobre todo, un individualista convencido que desconfía de toda autoridad y salta de mundo en mundo huyendo de las normas y de quienes pretenden imponérselas. Es necesario mencionar también al protagonista de *Estrella doble* (1956), el actor Lawrence Smythe, llamado El Gran Lorenzo, quien, contratado por un piloto espacial para servir de doble a Joseph Bonforte, un activo político de la oposición que ha sido

secuestrado, va adoptando su personalidad y transformándose en una persona de gran nobleza e idealismo, por supuesto de profundas convicciones ultraliberales. Caso extremo es el del protagonista de *Starship Troopers*, el soldado Johnny Rico, trazado con pinceladas tan gruesas que parece menos un personaje real que un muñeco de ventrílocuo a través del que el autor bombardea sin tregua al lector con su facundia militarista.

Fotograma de la película *Starship Troopers* (Paul Verhoeven, 1997). Basada en la novela de Heinlein, la cinta exuda por todos sus poros militarismo y exaltación de los valores castrenses.

Theodore Sturgeon (1918-1985) dio sus primeros pasos como autor del género con el relato *Ether Breather*, publicado en *Astounding* en 1939. Durante un tiempo, su formato preferido fueron, sin duda, las historias cortas, publicadas casi siempre bajo el seudónimo de E. Waldo Hunter, tanto en revistas de ciencia ficción como en otras más generalistas, y siempre pareció sentirse muy cómodo en ese elemento, pues más tarde, ya consagrado como novelista, llegaría a escribir guiones para capítulos de series televisivas como *Star Trek, Land of the Lost* o *The New Twilight Zone*. Sin embargo, y quizá de forma un tanto paradójica, Sturgeon pasa por ser, desde la perspectiva del estilo, uno de los mejores escritores del género. Su prosa, elegante y poética, puede emocionar al lector tanto como el argumento de sus historias o la originalidad de sus planteamientos, y no cabe duda de que él debía de ser bien consciente de ello, como revela su célebre frase, llamada con frecuencia Ley de Sturgeon, que afirma sin ambages que «el noventa por ciento de la ciencia ficción es basura, pero también el noventa por ciento de todo es basura», forma más o menos sugestiva de afirmar que el diez por ciento restante, incluyendo, por supuesto, su propia obra, posee una calidad comparable a la mejor literatura. No se trata de una exageración. Aunque nunca fue tan popular como Asimov o Heinlein, sin duda fue tan influyente o más que ellos en la ciencia ficción posterior. Autores de tanto renombre como Ray Bradbury o Samuel R. Delany lo han reconocido así, y clásicos de la historiografía del género como John Clute destacan la poderosa influencia que ejerció en la ciencia ficción de los Estados Unidos de la posguerra.

Quizá por ello no fue un escritor demasiado prolífico. Dejando de lado los relatos cortos y algunas obras menores, Sturgeon debe su reconocimiento a una sola novela digna de figurar en los anales del género, *Más que humano* (1953), la única de las suyas incluida por David Pringle en su libro *Ciencia Ficción: Las 100 mejores novelas*, y seleccionada por el crítico Damon Knight entre los diez mejores libros de ciencia ficción de la década de 1950. Pero no se trata de una obra sencilla, y menos aún de una historia de acción trepidante, capaz de enganchar al lector desde el primer momento. Nacida de una novela corta anterior, se nos presenta dividida en tres partes, al modo de un *fix-up* clásico que en el fondo no es: *El idiota fabuloso*, *El bebé tiene tres años* y *Moral*. A lo largo de sus páginas, conocemos, uno tras otro, a seis personajes únicos, todos ellos inadaptados sociales —un joven vagabundo con poderes de persuasión, un niño telequinético, dos gemelas capaces de teletransportarse, un bebé con la mente de un ordenador y un delincuente juvenil telépata— que poseen la extraordinaria capacidad de fusionar sus habilidades, dando así origen a una forma superior de la evolución humana, el *Homo gestalt*.

La idea que sirve de base a la novela, la existencia de individuos dotados de increíbles poderes psíquicos, no era ya nueva en la ciencia ficción de los cincuenta, pero Sturgeon fue el primero en formularla de manera filosófica, convirtiéndola en una profunda reflexión acerca de la condición humana, rasgo que, como hemos dicho ya más de una vez, es el que mejor distingue a la buena literatura de la mala o, simplemente, de lo que no puede llamarse literatura. Porque el *Homo gestalt* no deja de ser un pretexto. Lo relevante del mensaje de Sturgeon no es la creación de

esta criatura, sino su evolución, y no por la manera en que los individuos que la integran dejan de serlo para convertirse en una entidad única y superior, sino porque esa entidad única y superior solo llega a serlo en realidad cuando adquiere algo que todos los seres humanos poseen y que es no solo lo que los convierte en humanos, sino lo único que les permite aspirar a convertirse en mejores: la conciencia.

Y esa reflexión lo explica todo. El tema del libro es el *tema* por excelencia: el ser humano, y con él sus miedos, sus esperanzas, sus dudas, sus sueños, su inevitable condición ética, nacida de su libertad, y, sobre todo, su profunda soledad interior y su necesidad de superarla hallando un lugar en relación con los otros individuos, siendo aceptado y amado por ellos. Todo ello es lo que hace de verdad grande a la obra de Sturgeon, lo mismo que hace grande a cualquier otra obra literaria que merezca ese apelativo desde el inicio de los tiempos. Y lo es más gracias a una calidad formal que, como decíamos, supera la habitual en el género. Baste como muestra de ella el primer párrafo de la novela:

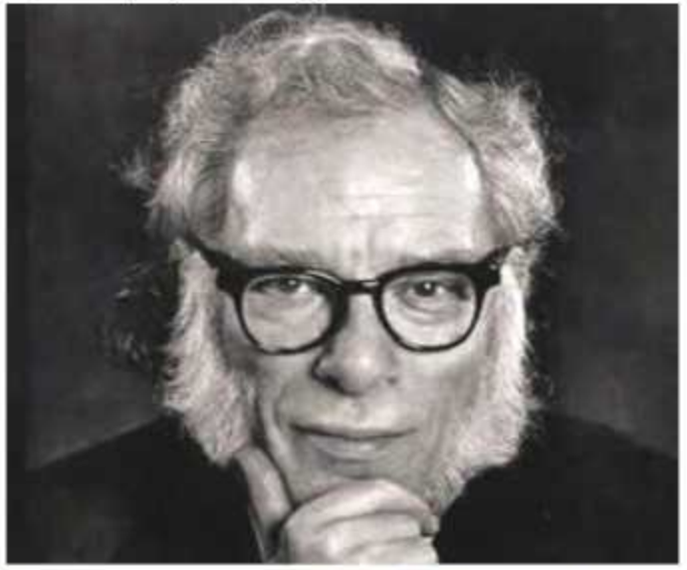
> El idiota vivía en un mundo negro y gris, matizado por los relámpagos blancos del hambre y las llamas vacilantes del miedo. Llevaba ropas gastadas y rotas. Aquí asomaba una tibia, afilada como un frío cincel, y allí, en la camisa agujereada, se veían unas costillas como dedos de un puño. Era alto y chato, de mirada serena y rostro inexpresivo.

Hay otra novela suya que goza también de cierta fama entre los aficionados al género, *Venus más X*, de 1960. En esta obra, el tema central es el sexo o, mejor dicho, el género. Sturgeon describe en ella una sociedad futura en la que los roles sexuales han desaparecido y, al hacerlo, obliga al lector a reflexionar sobre la existencia de los mismos en su propia sociedad. El planteamiento es inteligente y el desarrollo sugerente, y si en la actualidad es, en buena medida, una novela superada, lo es porque hubo luego autores como Ursula K. Le Guin (*La mano izquierda de la oscuridad*, 1969) o Joanna Russ (*El hombre hembra*, 1975), que, sin duda influidos por Sturgeon, retomaron el tema desde una perspectiva más ajustada a nuestra época. El papel de Sturgeon como clarividente precursor en este asunto debe, en todo caso, ser reconocido.

Isaac Asimov (1920-1992), el último y quizá el más popular de estos cuatro primeros grandes autores de la Edad de Oro, es también el más prolífico y, quizá, el de lectura más sencilla. Probablemente, su nombre sería el primero que vendría a la mente de cualquier persona más o menos culta si se le pidiera que nombrase a un autor famoso del género, tan grande es su fama fuera incluso de los límites del *fandom*. Su enorme éxito se debe, empero, a una rara combinación de sólida formación científica —era doctor en Bioquímica y ejerció como profesor universitario en Boston—, importante habilidad didáctica para la divulgación de conocimientos complejos y extraordinaria implicación en el mundo del *fandom* y todas las actividades que se desarrollan en torno a él: convenciones, charlas, conferencias, coloquios, entrega de premios, dirección de antologías, prohijamiento de autores jóvenes... Pero su importancia en la historia del género proviene en lo esencial de dos grandes aportaciones: la saga de la *Fundación* y las leyes de la robótica.

La saga de la Fundación es una serie de novelas que Asimov comenzó a escribir en forma de relatos cortos en los años cuarenta y que, en su conjunto, y unidas a las novelas sobre el imperio galáctico que son coherentes con ellas, aunque argumentalmente independientes, constituyen una suerte de historia del futuro escrita desde el punto de vista de la macrohistoria. Esta perspectiva, que ya había sido abordada por Heinlein en algunos de sus trabajos, aunque luego abandonada, resulta de la aplicación a la ciencia ficción de los postulados desarrollados en el terreno de la filosofía de la historia por autores como Edward Spengler, que había escrito su célebre ensayo *La decadencia de Occidente* a finales de los años veinte, o Arnold Joseph Toynbee, cuyo monumental y sugerente *Estudio de la historia* había empezado a publicarse en los años treinta. En última instancia, estos autores, más filósofos que historiadores, sostenían la posibilidad de descubrir bajo la aparente incoherencia e infinita multiplicidad de los hechos históricos una suerte de leyes capaces de explicar el desenvolvimiento de las sociedades humanas a lo largo del tiempo y, por ende, de predecir su evolución ulterior. En el terreno de la ciencia ficción, su asunción significaba la invención de un universo futuro de naturaleza coherente, sometido a sus propios patrones de permanencia y cambio, y capaz de

servir de marco a una serie virtualmente ilimitada de novelas dotadas de sus correspondientes personajes y tramas argumentales.



Isaac Asimov (1920-1992), quizá el más célebre autor de ciencia ficción de todos los tiempos. Autor de más de ciento cincuenta libros, es sin duda también uno de los más influyentes, aunque la calidad de sus obras no sea excelente ni destaquen tampoco por la profundidad de sus planteamientos.

Aunque el pionero había sido el inglés Stapledon en su primera novela, *Los primeros y los últimos hombres: historia del futuro próximo y remoto* (1930), en la que, como vimos, las más variopintas civilizaciones cósmicas recorren en su imaginación millones de años, los planteamientos de Asimov, menos ambiciosos, son también mucho más sugerentes. La trilogía de la Fundación, compuesta por tres novelas (*Fundación*, de 1951; *Fundación e Imperio*, de 1952, y *Segunda Fundación*, de 1953), aunque con el tiempo llegaría a contar con siete, publicada al principio por entregas en la revista *Astounding Science-Fiction* y galardonada con el Premio Hugo (1966) a la mejor serie de ciencia ficción de todos los tiempos, se desarrolla en un dilatado lapso temporal de cuatro siglos en un futuro muy lejano en el que la humanidad ha colonizado ya toda la galaxia, sometiéndola a la férrea autoridad de un Imperio que, como la Roma del siglo V de nuestra era —no es un secreto que Asimov se inspiró de forma muy directa en *Historia de la decadencia y caída del Imperio romano*, de Edward Gibbon—, víctima del inmovilismo, la burocracia y las intrigas, se aproxima a pasos agigantados hacia su desmembramiento. Sin embargo, valiéndose de una ciencia que él mismo ha desarrollado, la psicohistoria, el perspicaz Hari Seldon no solo anticipa el inevitable derrumbamiento del Imperio y su corolario de violencia y de muerte, sino la creación en un futuro lejano, unos treinta mil años, de uno nuevo mucho más poderoso. Consciente de que un lapso de trescientos siglos de inestabilidad resulta excesivo, Seldon concibe dos fundaciones científicas ubicadas en extremos opuestos de la galaxia, dedicada una a las ciencias físicas, a las sociales la otra, con la misión de preservar bajo la forma de una vasta enciclopedia galáctica la totalidad del conocimiento humano y acelerar con ello la creación del nuevo Imperio, que, así las cosas, podría llevar tan solo un milenio.

Asimov comienza por narrar las vicisitudes por las que atraviesa la primera de ellas hasta su consolidación. A lo largo de trescientos años, la Fundación conquista los planetas bárbaros que la rodeaban en la periferia de la galaxia y, por fin, derrota al propio Imperio, regido por el último de los grandes emperadores, Cleón II, en cuyo nombre combate un resuelto comandante, Bel Riose, claro trasunto del general bizantino Belisario, apartado de la victoria por la desconfianza de su soberano, como el propio Belisario lo había sido por Justiniano. La rápida demolición del viejo Imperio, precisa para erigir sobre sus ruinas los cimientos del nuevo, parece así acelerarse, acercando a su culminación los viejos planes de Seldon. Pero de repente se produce un hecho tan extraordinario como imprevisible: la aparición del Mulo, un extraño mutante dotado de inconcebibles poderes paranormales que posee la capacidad de imponer su voluntad a cualquier persona. Las complejas profecías de Seldon corren peligro. La psicohistoria solo funciona como herramienta de predicción del comportamiento de las masas, pero se revela inútil ante un individuo dotado del poder de decidir la conducta de millones de seres humanos con solo desearlo. El Imperio del Mulo se erige así en terrible amenaza para la supervivencia de la Fundación y, por ende, para la futura existencia del nuevo Imperio. Sin embargo, nada sabemos hasta ahora de la misteriosa Segunda Fundación, que permanece a salvo, oculta en el otro extremo de la Galaxia. El Mulo debe hallarla para concluir su conquista, mientras que los supervivientes de la Primera

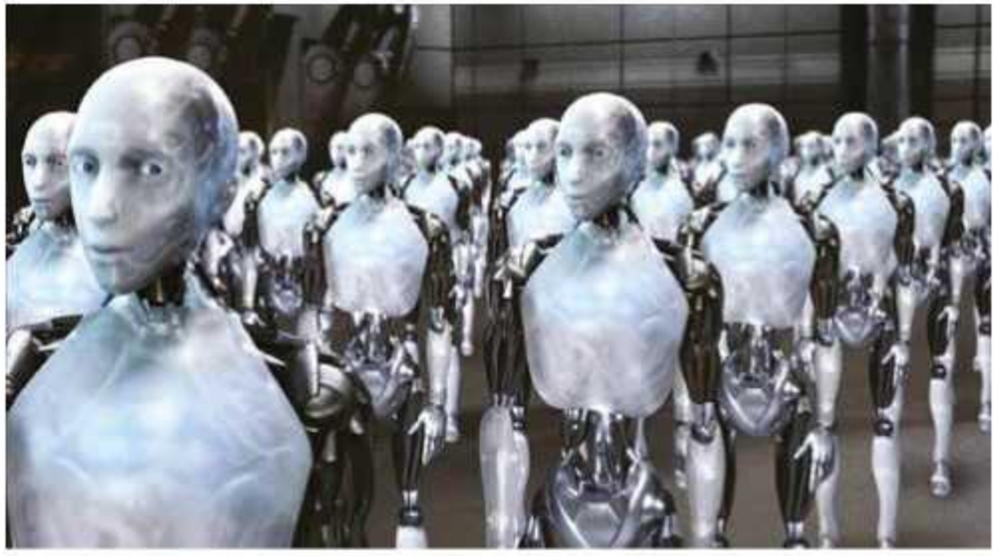
Fundación ven en ella su última esperanza. La derrota del Mulo asegura el éxito de los planes de Seldon y la construcción del Segundo Imperio galáctico.

En conjunto, la trilogía de la Fundación, a la que luego añadió el autor otras cuatro obras (*Preludio a la Fundación*, 1988; *Hacia la Fundación*, 1993; *Los límites de la Fundación*, 1982, y *Fundación y Tierra*, 1986), y para la que algunos autores de prestigio como Gregory Benford, Greg Bear y David Brin escribieron, a petición de la viuda de Asimov, sendas obras para constituir una nueva trilogía, no es una novela impresionante desde el punto de vista literario, ni tampoco un prodigio de inventiva. Sin embargo, es una obra que engancha desde el principio y que resulta muy difícil dejar de leer cuando se ha comenzado. De pocos escritores puede afirmarse algo así. Asimov sabe contar historias, virtud que muchos autores con más pretensiones, e incluso con mayor reconocimiento literario, no poseen.

La segunda gran aportación de Asimov a la ciencia ficción no es otra que la formulación de sus célebres Tres Leyes de la Robótica. Pero no hizo solo eso. Sus obras sobre el tema han fijado prácticamente el concepto de robot en la ciencia ficción. Desde que Asimov enunciara sus leyes, estas criaturas ya no son los artefactos incontrolados y peligrosos que solían ser en la ciencia ficción precedente, sino máquinas capaces de llevar a cabo tareas complejas y de pensar por sí mismos, pero que carecen de libre albedrío. Es así porque se encuentran limitados de manera inexorable por tres leyes que, a modo de principios fundacionales de todo un subgénero dentro de la ciencia ficción que ya nadie ha cuestionado, aparecen formuladas al comienzo de *Yo, robot*, un conjunto de nueve relatos de robots publicado por Asimov en 1950 del que llegaría incluso a rodarse en 2004 una adaptación libre para el cine dirigida por Alex Proyas:

> Primera. Un robot no puede hacer daño a un ser humano o, por su inacción, permitir que un ser humano sufra daño.
>
> Segunda. Un robot debe obedecer las órdenes dadas por los seres humanos, excepto si estas órdenes entran en conflicto con la Primera Ley.
>
> Tercera. Un robot debe proteger la existencia en misma medida para no autodestruirse en la medida en que esta protección no entre en conflicto con la Primera o la Segunda Ley.

Basándose en estas leyes, Asimov escribió numerosos relatos de robots que adoptan, por lo general, la estructura de novelas policíacas que se inician cuando un robot comienza a comportarse de forma imprevisible, relatos que cobran más interés a medida que el autor de origen ruso inventa robots más complejos que a menudo plantean interesantes dilemas de naturaleza ética, trasunto en el fondo de las mismas cuestiones a las que se enfrentan los seres humanos a la hora de administrar su libertad. Además, estas narraciones breves, que alcanzaron el número de treinta y una, pronto dejaron lugar a las novelas protagonizadas por robots: *Bóvedas de acero* (1953), *El sol desnudo* (1957), *Los robots del amanecer* (1983) y *Robots e Imperio* (1985), que terminarían por entroncar con las novelas de la saga de la Fundación y con otras cuyo tema es la formación del Imperio galáctico (*En la arena estelar*, 1951; *Las corrientes del espacio*, 1952, y *Un guijarro en el cielo*, 1953), para constituir un universo coherente, una suerte de historia monumental del futuro en la línea de Stapledon y Heinlein.



Fotograma de la película *Yo, robot* (Alex Proyas, 2004). Basada solo de forma indirecta en los relatos de robots escritos por Asimov, pero que asume como la mayoría de las obras del género sus tres leyes.

En conjunto, la obra de Asimov resulta impresionante en número, aunque no siempre en calidad. No nos encontramos ante un estilista consumado como Sturgeon; su penetración psicológica es, desde luego, poco profunda, y sus historias

no llegan a conmover nuestro espíritu como debe hacerlo la buena literatura. Pero no puede tampoco negarse que las novelas del autor de origen ruso están llenas de ideas sugerentes sobre la íntima relación entre los seres humanos, su sociedad y su tecnología, ideas que nos hacen pensar a la vez que nos divierten y en ocasiones nos obligan a remontarnos en el tiempo y en el espacio para reflexionar sobre asuntos que no son tan baladíes como *a priori* pudiera parecer. No cabe duda de que la historia de la ciencia ficción habría sido una saga mucho más pobre y aburrida sin las novelas de Asimov.

OTROS GRANDES DE LA EDAD DE ORO

Sin embargo, no todos los grandes autores de la ciencia ficción de los cuarenta y cincuenta vieron la luz en las páginas de *Astounding* ni de la mano de Campbell. Y, desde luego, no puede negarse que algunos de ellos incluso superaron en calidad literaria e imaginación a los ahijados del exigente editor norteamericano. Es imprescindible citar al menos a cuatro: Ray Bradbury, Arthur C. Clarke, Frederik Pohl y Alfred Bester.

El caso del estadounidense Ray Douglas Bradbury (1920-2012) resulta, cuando menos, paradójico. A diferencia de Asimov, Clarke y otros grandes autores, carecía por completo de formación científica; de hecho, ni siquiera asistió a la universidad. Y, sin embargo, sus novelas poseen un estilo literario mucho más elaborado de lo habitual en el género y merecen, sin duda, figurar en un lugar de honor en el *mainstream* de la literatura. La razón de esta paradoja, no obstante, no encubre misterio alguno. Bradbury fue, desde su más tierna infancia, un lector empedernido. Pasaba las horas sentado en la biblioteca de su localidad natal, leyendo cuanto caía en sus manos, y quizá por ello fue después un escritor tan prolífico que no se limitó a un solo género, sino que los cultivó casi todos, desde el realista y costumbrista hasta el policiaco, pasando por la poesía, el ensayo y, desde luego, la ciencia ficción, a la que, quizá a pesar suyo, pues se tenía por escritor de fantasía, debe su reconocimiento, tan indiscutible que incluso se le ha dado su nombre a un asteroide.

La aportación de Bradbury al género se basa, en lo esencial, en dos novelas: *Crónicas marcianas* (1950) y *Fahrenheit 451* (1953), sin duda la obra de la que se sentía más orgulloso, al punto de que así lo hizo grabar en su lápida en el cementerio de Los Ángeles en el que reposan sus restos. La primera es la recopilación de una serie de veintiséis relatos cortos que narran la llegada a Marte y su colonización por los seres humanos, pero, como es habitual en la buena literatura del género, el tema general de los mismos no es sino un pretexto para inducir al lector a la reflexión sobre asuntos de mucha mayor enjundia, como la angustiosa pequeñez del hombre frente al universo, la legitimidad del colonialismo, la guerra, el racismo, la religión, el arte... Sin embargo, quizá no erraba el propio Bradbury cuando afirmaba que no hay nada de ciencia ficción en estas historias. El planeta Marte, que actúa como protagonista común de los relatos, se asemeja bien poco al real; sus paisajes parecen extraídos del Medio Oeste norteamericano; el reto que plantea a los colonos no está tanto en su ecología como en sus propias almas, que cargan con todo cuanto de imperfecto existe en la Tierra que solo en apariencia han dejado atrás, y, en fin, el pensamiento se bate en retirada ante la emoción, pues son la nostalgia, el horror y el misterio, y no las reflexiones filosóficas del libro, el poso duradero que dejan sus páginas en el ánimo del lector.

Sí merece, empero, el calificativo de ciencia ficción *Fahrenheit 451*, célebre distopía sobre una sociedad futura que rinde culto a los medios audiovisuales, en la que un absorbente Estado totalitario ha prohibido la lectura y el cuerpo de bomberos tiene como principal misión la quema de libros —451 grados Fahrenheit es la temperatura a la que arde el papel—, cuya versión cinematográfica dirigió en 1966 el francés François Truffaut. En ese mundo desquiciado, pero que quizá no nos resulte hoy tan disparatado después de todo, de acuerdo con la filosofía dominante, leer impide ser felices porque los libros mueven a las personas a pensar y a cuestionar tanto su propia vida como la sociedad en la que viven. Leer es, pues, la mayor transgresión, pero hacerlo resulta cada vez más difícil, de modo que cada uno de los disidentes aprende de memoria una obra literaria y asume su identidad al objeto de preservar la cultura humana.

Pero con independencia de cualquier clasificación sobre géneros que podamos adoptar, lo cierto es que Bradbury es un caso aislado dentro de la ciencia ficción moderna. Como él mismo dijo, apuntando a sus influencias, «me enseñó Shakespeare, me enseñó Julio Verne. Edgar Allan Poe me dijo que escribiera». En otras palabras, si bien es cierto que se sintió atraído por el género como tal, no por ello olvidó que escribir exige prestar atención a la forma, al estilo, y ese estilo, en su caso, adopta una forma propia muy definida, precisamente ese gusto por el lirismo y su interés por lo oculto, lo misterioso y lo extraño, heredados sin duda de su admirado Poe, y pasado por el tamiz de Lovecraft. Con razón se ha dicho que Bradbury es en realidad un poeta de la prosa.

Nada tiene que ver con ello el estilo de otro de los grandes autores de ciencia

ficción de la Edad de Oro, Arthur Charles Clarke (1917-2008), cuya forma de escribir, directa y poco atenta a la estética literaria, y su preocupación por la verosimilitud científica lo convierten en una suerte de Asimov británico. Graduado en el londinense King's College en Física y Matemáticas, científico y periodista, comenzó a escribir ciencia ficción a finales de la década de los cuarenta del siglo XX, tras haber ejercido como especialista en radares durante la guerra y ganado un notable prestigio con sus estudios sobre la posibilidad de situar satélites artificiales en órbita geoestacionaria, la denominada en su honor Órbita Clarke. Influido por Stapledon, pero también de algún modo por los relatos de las revistas *pulp* norteamericanas, como él mismo reconoció, colabora en gran medida al impulso del género hacia su madurez, que parece situar en una equilibrada combinación entre ciencia y filosofía, sueños y pensamiento.

Su primer relato publicado fue *Partida de Rescate*, que vio la luz en *Astounding* en mayo de 1946, y no muy posterior es *El centinela*, la historia corta que dio lugar a la película de Stanley Kubrick *2001: Una odisea del espacio* (1968), a la que debe en buena medida su extraordinaria fama tanto entre los amantes del género como entre las personas cultas en general y el acúmulo de honores que ha recibido, que van desde su nombramiento como caballero del Imperio británico (1998) hasta la imposición de su nombre a un asteroide e incluso a una nueva especie de dinosaurios hallada en Australia. No es menor su prestigio como divulgador científico, concretado en sus célebres leyes de Clarke, que podrían formularse como sigue:

Primera. Cuando un científico eminente pero anciano afirma que algo es posible, es casi seguro que tiene razón. Cuando afirma que algo es imposible, muy probablemente está equivocado.

Segunda. La única manera de descubrir los límites de lo posible es aventurarse un poco más allá, hacia lo imposible.

Tercera. Cualquier tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia.

Pero Clarke es un autor complejo y en constante evolución. En su primera fase, entre los años cuarenta y sesenta, atraen su atención temas de naturaleza filosófica y humanista. Es la época de *El fin de la infancia* (1953), en la cual la raza extraterrestre de los superseñores somete la Tierra a su control al objeto de preparar el tránsito de la humanidad hacia una etapa superior y trascendente de su evolución; de la propia *2001*, que plantea la divinidad como resultado de la evolución natural de una especie inteligente, y, sobre todo, *La ciudad y las estrellas* (1956). Esta novela, «sencilla y armoniosa como un cuento de hadas», en palabras de David Pringle, abunda en el tema de la utopía desde la perspectiva del protagonista, un individuo incapaz de encajar en una sociedad en apariencia perfecta, que huye de ella para buscar las respuestas que anhela su espíritu inquieto. Y estas respuestas no son otras que las mismas que la humanidad siempre ha ambicionado: ¿estamos solos en el universo? ¿Cuál es el sentido último de la existencia del hombre? Clarke no obvia ninguna de ellas, y logra en cada página el difícil milagro de conciliar la intensidad de la trama con el sentido de la maravilla y la profundidad de la reflexión filosófica, construyendo así un verdadero clásico.

Por desgracia, su enfoque cambiaría en años posteriores. En los setenta, Clarke se decantaría por un mayor rigor científico, hasta el punto de erigirse algunas de sus obras de este período en paradigmas de la llamada ciencia ficción *hard*. Es el caso de *Cita con Rama* (1973), en la que la humanidad debe enfrentarse a la evidencia de que no está sola en el universo cuando se aproxima a la Tierra lo que parece una enorme nave espacial, y, sobre todo, *Las fuentes del paraíso* (1979), en la que, en el marco de la construcción de un ascensor espacial, que se teoriza con todo detalle, el encuentro del hombre con Starglider, una sonda robótica enviada por inteligencias extraterrestres desconocidas, pero ansiosas de saber sobre la humanidad, sirve de pretexto al autor, en un esquema clásico, para formular críticas sobre la sociedad de su época e incluso, como cabía esperar de un ateo como Clarke, refutar la existencia de Dios mediante la reducción al absurdo. «No creo en Dios, pero estoy muy interesado en él», parece que dijo una vez, y no cabe duda de que así era, dada la temática de algunas de sus obras fundamentales.

Poco o nada tiene que ver con todo ello el Clarke de los últimos tiempos, que comparte una y otra vez la autoría de obras que no parecen suyas, o al menos han perdido el interés y la capacidad de asombrar que poseían sus mejores novelas. No todo es despreciable en estos años, pero sin duda su calidad depende más de

la de los autores con los que firma que de su propia aportación, a veces imposible de rastrear. Es el caso de Gentry Lee, con quien escribió las dignas continuaciones de *Cita con Rama*; Paul Preuss, Gregory Benford o Stephen Baxter, estos dos últimos autores de notable prestigio por sus propios trabajos, que tendremos ocasión de analizar más adelante.

Arthur C. Clarke (1917-2008) posando sobre la escenografía de una de las secuencias de *2001: Una odisea del espacio*, la película dirigida por Stanley Kubrick que más contribuyó a su fama universal.

En cualquier caso, la importancia del autor británico en la historia del género es tan innegable como fundamental. Aunque para él ni el estilo literario, bastante tosco, ni la motivación de los personajes, más bien planos, merecen demasiado interés, el estricto rigor científico de sus obras, la profundidad filosófica de los temas que plantea y la habilidad con la que estructura y desarrolla sus tramas, capaz de mantener hasta el final el interés del lector, sin duda nos hablan de un autor de gran calado sin el que la ciencia ficción no habría sido nunca lo que, por fortuna, ha llegado a ser.

Frederik Pohl (1919-2013) fue, ante todo, un entusiasta de la ciencia ficción en todas sus manifestaciones. Casado cinco veces, cuatro de ellas con militantes del *fandom*; lector compulsivo, aficionado ferviente —futuriano en su juventud—, dinámico editor de *fanzines*, libros, colecciones y revistas, entre ellas las célebres *Astonishing Stories* y *Super Science Stories*, autor prolífico, activo agente literario, crítico tenaz, promotor comprometido, profesor incansable y entusiasta conferenciante sobre temas de prospectiva, fue para el mundo de la ciencia ficción todo lo que un hombre puede soñar con ser, y lo fue hasta el final de sus días, pues ya con más de noventa años de edad participaba aún en jornadas y actividades diversas.

Por si fuera poco, quizá en una suerte de más difícil todavía que haría las delicias de los aficionados al circo, también nos ofrece Pohl un raro ejemplo de obra maestra escrita a cuatro manos. Se trata de *Mercaderes del espacio* (1953), que publicó con su amigo, también futuriano, Cyril M. Kornbluth, una de las más ácidas, profundas y no por ello menos encantadoras distopías anticapitalistas que se hayan escrito jamás. Publicada originalmente en entregas en la revista *Galaxy Science Fiction*, la novela describe una humanidad futura en la que el sistema económico, un capitalismo voraz sin cortapisa alguna, ha engullido el sistema político. Las grandes corporaciones ocupan en exclusiva los escaños del Congreso; la sociedad ha quedado dividida en tres castas rígidamente delimitadas, los esclavizados productores, los ejecutivos de publicidad que trabajan al servicio de las omnipotentes empresas y los pauperizados consumidores y, en fin, los lujos se han convertido en algo más barato y fácil de obtener que los productos de primera necesidad. Con razón *Mercaderes del espacio* fue saludada como la pionera de un nuevo subgénero dentro de la ciencia ficción: la ciencia ficción sociológica, atenta a la crítica social antes que al impacto de los avances técnicos sobre la vida de los hombres.

Frederik Pohl en la Universidad de California durante unas jornadas de ciencia ficción en el 2008. En aquel momento, el comprometido autor norteamericano contaba ya con ochenta y nueve años.

Otras novelas de Pohl que merecen mencionarse aquí son *Homo Plus* (1976), que narra la creación de un ser humano mejorado y más capaz de adaptarse a la ecología marciana, y, sobre todo, la saga de los Heechee, compuesta por cuatro novelas, la primera de las cuales, *Pórtico*, fue publicada en 1977 y la última, *Los anales de los Heechee*, vio la luz en 1987. La que en apariencia constituye poco más que una ópera espacial mejorada, con personajes algo más profundos y temas de mayor calado, resulta ser mucho más que eso. En las dos primeras entregas, que narran cómo la humanidad descubre las naves de una civilización desaparecida, cuyo manejo desconoce, y comienza su expansión por el cosmos valiéndose de ellas, la atmósfera de misterio dota a la narración de una magia que, sin duda, se pierde en las dos últimas novelas. Pero lo que la historia pierde en magia lo gana en interés: los Heechee no se han extinguido, sino que se han refugiado en el interior de un agujero negro para protegerse de una raza de entes inmateriales que están destruyendo el universo para rehacerlo de acuerdo a postulados físicos distintos. Un futuro de inmortalidad se abre así ante las tres especies inteligentes del cosmos, cuyas mentes pervivirán por siempre libres de cuerpo alguno. Un final, por supuesto, que recuerda a *2001: Una odisea del espacio*, pero que, fuerza es decirlo, carece de la grandiosidad filosófica de la novela de Clarke.

Si por algo se caracteriza Alfred Bester (1913-1987) es por su escasa continuidad y, a pesar de ello, enorme éxito como escritor de ciencia ficción. De hecho, no lo fue durante la mayor parte de su vida, que dedicó sobre todo al periodismo, en el que comenzó su actividad profesional y al que regresó tras su breve incursión en el género. Breve, pero fructífera. Toda la fama de Bester y su gran reconocimiento —ganó el primer premio Hugo en 1953 e incluso recibió el título de Gran Maestro en 1987— se debe en realidad tan solo a dos obras y a dos temas. Las obras son *El hombre demolido* (1952) y *Las estrellas, mi destino* (1956); los temas, los viajes en el tiempo y los poderes paranormales.

El hombre demolido, en cuya estética se ha visto el precedente del subgénero posterior del *cyberpunk*, narra una historia policiaca ambientada en el siglo XXIV, en una sociedad en la que el crimen ha desaparecido y las personas dotadas con poderes paranormales conviven con otras que no los tienen. El argumento es atractivo: un poderoso empresario, Ben Reich, consigue que se le obligue de manera inconsciente a cometer un asesinato que desea cometer para así lograr su objetivo sin incurrir en responsabilidad alguna. Perseguido por un policía con poderes paranormales y por el fantasma de su culpa, sus peripecias enganchan al lector desde el primer momento, aunque este sabe quién es el culpable y cómo se cometió el crimen.

El personaje principal de *Las estrellas, mi destino* es también un hombre con poderes paranormales, Gully Foyle, pero la trama que protagoniza dista mucho de ser policiaca. En realidad, la novela narra la historia de una transformación espiritual, la del propio Foyle, que movido por el deseo de vengarse de quienes le han abandonado en el espacio, termina por convertirse en un ser humano mejor que, dotado de poderes paranormales, comprende su obligación de usarlos en beneficio de la humanidad. Pero la grandeza de la novela es que semejante transformación, digna del conde de Montecristo, transcurre en el contexto de una ópera espacial clásica plagada de acción y aventuras, narrada con fino humor y pletórica

de alusiones literarias a autores tan complejos como Rimbaud o Blake, un cóctel magistral solo accesible a los autores de la verdadera literatura.

No menos relevantes en la historia del género son las obras de Fredric Brown (1906-1972), bebedor impenitente y escritor maldito, más popular después de muerto que en vida, cuyos cuentos se encuentran entre lo mejor de la ciencia ficción de todos los tiempos. Respecto a sus novelas, mucho menos conocidas, cabría destacar *Marciano, vete a casa* (1955), en la que parodia la vida de un escritor de ciencia ficción afectado por una invasión alienígena. De estilo rápido y directo, personajes trazados con unos pocos rasgos pero no por ello planos, y argumentos asombrosos y adictivos, Brown constituye, sin duda, un buen ejemplo de cómo en ocasiones el maestro termina eclipsado por alumnos peores que él pero que, por algún motivo, logran conectar mejor con la sensibilidad de su época.

Pero si diéramos aquí por terminada la cosecha del género en los años cuarenta y cincuenta del siglo XX incurriríamos en una grave injusticia. Hay otros autores y, desde luego, otras obras que merecen también su espacio en estas breves páginas, aunque se trate, en ocasiones, de autores de una sola obra o de figuras de difícil clasificación. Siguiendo las recomendaciones de Miquel Barceló (2015: 289 y ss.), habremos de mencionar, al menos, las que a continuación se relacionan.

El día de los trífidos, del británico John Windham (1951), que sería llevada al cine en 1963 por Steve Sekely con no demasiado acierto, constituye una apasionante y dinámica reflexión acerca de las diversas posibilidades de organización de una sociedad humana de nuevo cuño nacida de las cenizas de la civilización actual. Cuando una misteriosa lluvia de meteoritos deja ciega a toda la población mundial, unas enormes plantas ambulantes y muy agresivas, los trífidos, parecen destinadas a convertirse en la nueva especie hegemónica del planeta. Pero la audaz inventiva de los seres humanos y su capacidad de supervivencia les permitirán superar el reto y dar a luz una nueva sociedad, aunque deban explorar para ello diversos caminos, basados unos en la religión, algunos en el militarismo, en el consenso otros.

Más célebre es *Ciudad*, de Clifford D. Simak, publicada en 1952. Concebida como un *fix-up* de ocho relatos, describe con tono melancólico el abandono progresivo de las ciudades, verdadero símbolo del desarrollo tecnológico de la humanidad, y la posterior extinción y sustitución de aquella por una raza de perros inteligentes auxiliados por robots. Sátira mordaz sobre el verdadero sentido del progreso humano, esta obra de Simak cautiva sobre todo por su tono, cuya bucólica melancolía no puede por menos que recordarnos el aire decadente y nostálgico de las *Crónicas marcianas* de Bradbury.

De ese mismo año es la primera novela de un autor de cierto recorrido posterior, Philip José Farmer: *Los amantes*. En ella, el enviado del gobierno teocrático de la Tierra a un planeta habitado por una especie extraterrestre similar a los insectos se empareja y tiene descendencia con una hembra de esa especie. Aunque se trata de una obra interesante, y fue luego reconocida como tal, lo más llamativo fue la reacción de rechazo que provocó. Ni *Astounding* ni *Galaxy* quisieron publicarla, en apariencia por la forma en exceso explícita en que abordaba el tema del sexo, pero también quizá por la feroz crítica implícita que contenían sus páginas hacia una sociedad, la norteamericana de los años cincuenta, en la que el racismo aún se hallaba hondamente arraigado.

Mutante, de Henry Kuttner (1953), un *fix-up* de cinco relatos cortos publicados en *Astounding* entre 1945 y 1951, retoma el tema de los mutantes, ya tratado por Van Vogt en *Slan*, pero lo hace de forma mucho más madura y coherente. Los calvos, una nueva subespecie humana dotada de poderes telepáticos, viven sus vidas divididos entre su necesidad de defenderse de la marginación a que los someten los humanos normales y su preocupación por el destino de estos, que consideran inseparable de su condición de seres humanos más evolucionados.

Por aquellos años ve también la luz *Misión de gravedad* (1953), de Hal Clement, uno de los primeros ejemplos de ciencia ficción *hard* que conoció el género. También publicada como serie de relatos cortos en las páginas de *Astounding*, la novela ofrece, en palabras de Barceló, «un perfecto ejemplo de la construcción coherente de un mundo en el que las condiciones físicas representan una dificultad adicional para la vida». Aunque el gran mérito de la obra, de la que bien puede considerarse deudora la serie del *Mundo Anillo* de Larry Niven, reside precisamente en la descripción de una sociedad y una mentalidad acorde con esas extrañas condiciones físicas, más que en las condiciones mismas, y en el hecho, nada despreciable, de que todo ello se logre sin sacrificar en absoluto el sentido de aventura que no debe estar nunca ausente en la buena ciencia ficción.

No menos *hard* es la novela de Fred Hoyle *La nube negra* (1957). Obra de uno de los astrofísicos más notorios del siglo XX, narra, con un preciosismo científico en ocasiones excesivo, el primer encuentro de la humanidad con una inteligencia extraterrestre, en concreto una enorme nube de gas dotada de conciencia que llega a las proximidades de la Tierra. El mayor interés de la novela, sin embargo, no reside en el rigor con que aborda las cuestiones relacionadas con la ciencia, tedioso a veces, sino en el enfrentamiento entre políticos y científicos y en la fina descripción de sus respectivas maneras de ver el mundo y enfrentarse a él.

Bien al contrario de la obra de Clement, *La patrulla del tiempo* de Poul Anderson (1955) parece ser más bien una versión de mayor calidad de un tema tratado antes por una novela que, paradójicamente, alcanzó mayor renombre, quizá por la fama indiscutible de su autor: las peripecias de un cuerpo de policía encargado de garantizar la integridad del continuo temporal en una era futura en que la humanidad ha logrado por fin viajar en el tiempo. Se trata en este caso de *El fin de la Eternidad*, de Isaac Asimov, publicada un poco antes en el mismo año. Sin duda, el mérito de Anderson es un conocimiento de la historia del que carecía el autor ruso, virtud que convierte la novela de este autor en un original y seductor híbrido entre géneros que reúne lo mejor de la novela histórica y la de ciencia ficción.

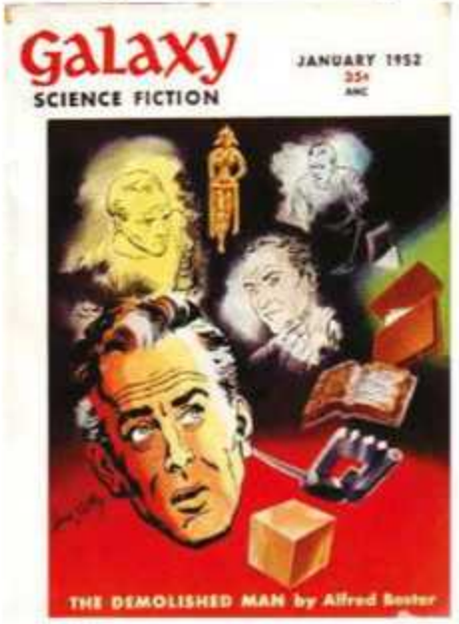
Es necesario mencionar también aquí los primeros ejemplos de novelas del género que encuentran en la religión su tema principal. Quizá la primera de ellas sea *Un caso de conciencia*, de James Blish (1958), que, sin abandonar en ningún momento el rigor científico, describe con afinada sensibilidad psicológica las elucubraciones de un científico jesuita forzado a replantearse sus creencias tras el contacto con una civilización de reptiles ateos que desconocen por completo el concepto de pecado, pero han sido capaces de crear una sociedad justa en la que no existe ni la violencia ni la desigualdad. Pero, sin duda, el más célebre ejemplo de ciencia ficción religiosa es *Cántico por Leibowitz*, de Walter M. Miller Jr. (1960), publicada en forma de relatos cortos desde mediados de los cincuenta en *The Magazine of Fantasy and Science Fiction (F&SF)*. Aunque puede considerarse también una novela posapocalíptica de las muchas nacidas del miedo a la guerra nuclear que impregnaba la sociedad norteamericana en la época de la Guerra Fría, pues no en vano narra la historia de una congregación fundada por un técnico tras el fin de la guerra nuclear con el objeto de rescatar los textos del saber que desaparecieron pasto de las llamas y de la violencia y acelerar así el retorno de la civilización, su principal aportación, dejando de lado su evidente proselitismo, es la reflexión acerca de aspectos como la relación entre fe y razón, la naturaleza de la historia o la propia condición humana.

Mientras, la actividad de las revistas de ciencia ficción no solo no decae, sino que se incrementa. Junto a las publicaciones tradicionales, al comienzo de la década de los cincuenta aparecen otras nuevas como las ya citadas *Galaxy Science Fiction* y *The Magazine of Fantasy and Science Fiction*, cuya aportación al género es tan relevante que, de hecho, logran que estos años merezcan mucho más el título de Edad de Oro que los precedentes, aunque la tradición ha tendido a reservarlo para ellos.

The Magazine of Fantasy and Science Fiction (F&SF) abrió sus puertas en 1949 bajo la dirección de Anthony Boucher, y *Galaxy* lo hizo al año siguiente dirigida por Horace Leonard Gold. De acuerdo con una de las intérpretes más autorizadas de la evolución del género en los Estados Unidos, la crítica y también autora Judith Merril, al primero corresponde el mérito de llevar al género por el camino del preciosismo literario, pues exigía a sus autores no solo ideas con fuerza, sino bien desarrolladas en su estilo y su estructura, mientras al segundo, que apenas se preocupaba por la forma, habría que reconocerle su habilidad para conducir a la ciencia ficción norteamericana por los nuevos caminos de la psiquiatría y las ciencias sociales en general, lo que no deja de ser un notable logro en un hombre tan limitado por su persistente agorafobia que jamás salía de su apartamento.

Portada del primer número de *Galaxy Science Fiction* (octubre de 1950). Como puede apreciarse, han desaparecido de la portada los jóvenes musculosos y las exuberantes heroínas ligeras de ropa.

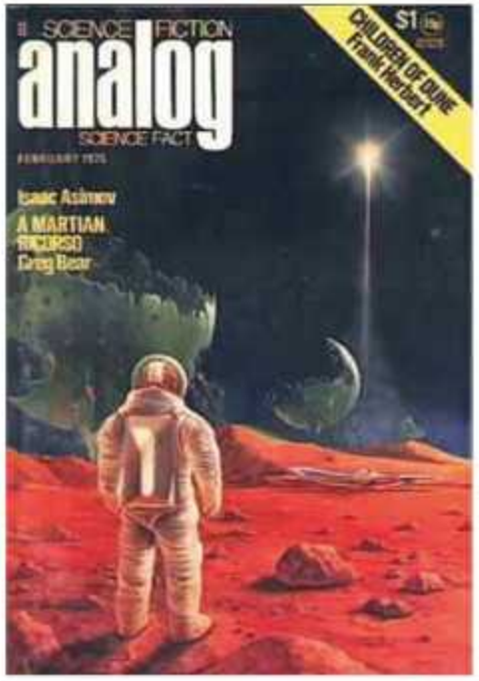
Pero era solo el principio. La competencia era enorme en un mercado, el de las publicaciones periódicas de ciencia ficción, cada vez más saturado. A mediados de los años cincuenta había ya en los Estados Unidos más de una treintena de revistas que recogían en sus páginas, en mayor o menor medida, relatos de este género, aunque fueran *Galaxy Science Fiction*, *Astounding Science Fiction*, que cambió su título por el de *Analog* a finales de la década, y *F&SF* las que coparan, en especial la primera, los mejores relatos de los autores más prometedores. En *Galaxy Science Fiction* publicaron nada menos que Isaac Asimov, Fredric Brown, Fritz Leiber, Richard Matheson o Alfred Bester (*El hombre demolido*). En *F&SF* escribieron relatos autores de la talla de Daniel Keyes (*Flores para Algernon*), Kurt Vonnegut, Walter M. Miller Jr. (*Cántico por Leibowitz*) o Robert A. Heinlein (*Starship Troopers*).



Portada del número de enero de 1952 de *Galaxy Science Fiction* que incluía la primera entrega de *El hombre demolido*, de Alfred Bester.

En cualquier caso, el contenido de estas publicaciones tenía ya poco que ver con el tosco *pulp* de entreguerras y sus historias para adolescentes. Los lectores ya no eran tan jóvenes y, desde luego, eran mucho más exigentes. Habían leído a los grandes. Čapek, Zamiatin, Stapledon y Huxley no les resultaban ajenos, y

esperaban relatos de una calidad cercana a sus novelas. Por otra parte, las revistas impulsaban una verdadera labor de formación. En sus páginas no se publicaban solo historias cortas o novelas por entregas, sino también ensayos y reseñas que orientaban con notable eficacia el gusto de los lectores y reforzaban su propia capacidad crítica, tornándoles aún más exigentes, en un eficaz proceso de retroalimentación que presionaba a los nuevos autores para escribir mejor al tiempo que los habilitaba para ello, haciendo de las revistas del género auténticas escuelas de capacitación en las que los jóvenes autores podían ganar un poco de dinero mientras aprendían el oficio. Un papel semejante desempeñaron las antologías periódicas, que empezaban a aparecer por entonces. La más influyente, *SF: The Year's Best*, dirigida por la propia Judith Merril, que comenzó a publicarse a principios de los cincuenta y siguió haciéndolo hasta bien entrados los sesenta, actuaba como una verdadera criba de calidad de los relatos que se publicaban y, con sus críticas, servía de luminoso faro a las preferencias de los lectores. Y de este modo, poco a poco, la ciencia ficción se iba convirtiendo en literatura con todas las letras.



Portada de un número de la revista *Analog*. Campbell cambió el título, que consideraba demasiado juvenil para la época, pero lo hizo poco a poco: entre febrero y octubre de 1960 la revista salió con ambos títulos, si bien *Astounding* se iba haciendo más tenue, y *Analog* se intensificaba.

Otra novedad de la Edad de Oro fueron los premios. El primero en ver la luz fue el Premio Hugo, así llamado en honor a Hugo Gernsback, considerado el fundador de la ciencia ficción moderna. El galardón, que tiene una elocuente forma de cohete plateado, comenzó a concederse en 1955 por los miembros de la World's Science Fiction Society y se entrega desde entonces en la Worldcon anual. Cuenta con un gran número de categorías, desde la novela al cómic, pasando por el cine y la televisión, y es, sin duda, el más prestigioso del género. En 1966 la SFWA (Science Fiction and Fantasy Writers of America) comenzó a conceder el Premio Nébula, que recae cada año, por votación de sus asociados, en obras literarias —de la novela al relato, pasando por la novela corta— publicadas el año anterior en inglés y en los Estados Unidos. En 1971 se instituyó el Locus, premio literario que conceden por votación los lectores de la revista *Locus Magazine* con doble ponderación para los suscriptores entre las obras publicadas el año anterior. Por último, el Premio John W. Campbell Memorial fue creado en 1972 en honor de John W. Campbell. Otorgado por un jurado, premia la mejor novela del año precedente. Por supuesto, existen muchos otros galardones. Hasta cincuenta y cinco se recogen en una conocida web dedicada a recopilar premios y listas de ciencia ficción. La falta de espacio, empero, nos impide relcionarlos todos aquí.[1]

Paradójicamente, mientras esto sucedía en la literatura, para algunos autores los años cuarenta fueron la década ominosa del cine de ciencia ficción (Memba, 2007: 59). Entre 1939 y 1945, la evidencia innegable de una guerra que no se parecía en nada, ni en alcance ni en destrucción, a cualquier otra anterior condicionó cualquier manifestación espiritual del ser humano, y el cine no podía ser una excepción. *A priori*, sin embargo, la actitud de los cineastas debería haber sido ayudar a las gentes a evadirse, a distanciarse de un mundo que, entonces más que nunca, mostraba su faz más horrible. Pero no fue eso lo que hicieron. Hollywood se erigió en fiel aliado del Gobierno en su lucha ideológica contra el enemigo. Algunos actores actuaban para las tropas; otros protagonizaban anuncios de bonos patrióticos; unos pocos incluso se alistaron para dar ejemplo... y los directores no les fueron a la zaga. El documental de guerra se convirtió en un género habitual y, sobre todo, los argumentos cambiaron para adoptar una temática patriótica y unos tonos didácticos que hallaron en el cine bélico su mejor receptáculo. Desde luego, no se trataba del mejor caldo de cultivo para la ciencia ficción. Las buenas películas eran tan escasas como abundantes comenzaban a ser las buenas novelas. La creatividad del género en la gran pantalla es casi nula; las secuelas copan la mayor parte de la producción, con ejemplos tan elocuentes y patéticos como *La sombra de Frankenstein* (Rowland W. Lee, 1939), *El fantasma de Frankenstein* (Erle K. Kenton, 1941), *Frankenstein y el hombre lobo* (Roy William Ney, 1941), o *Vuelve el hombre invisible* (Joe May, 1940), única que destaca por su calidad en un contexto de filmes mediocres y poco imaginativos. Pero la mejor película de la década es quizá *Doctor Cyclops*, dirigida por Ernest B. Schoedsack en 1940, que narra la historia de un genuino *mad doctor*, el profesor Torkel, cuyo afán de conocimiento lo ha enloquecido hasta el punto de miniaturizar a cuantas personas caen en sus manos para probar la eficacia de su condensador de radio. De temática similar es *La mujer y el monstruo* (George Sherman, 1944), en la que el trasplante del cerebro de un criminal confiere a su receptor idéntica personalidad sociopática a la de su donante.

Y no es solo una cuestión de calidad. En realidad, el tema predominante de estas cintas, más que la ciencia ficción, es el terror, y se trata de un terror mal hecho, con escaso presupuesto, en el que los científicos locos no son en la pantalla sino actores mal disfrazados con una bata sucia que viven sus desvaríos en laboratorios dotados con poco más que un quemador Bunsen. De ahí que los años cuarenta no sean ricos en buenos recuerdos para los amantes del cine de ciencia ficción; para los del cine de terror es otra cosa: las películas de la Universal se despliegan ante nuestros ojos con la pátina nostálgica del romanticismo; son, de algún modo, entrañables. Pero no hay nada entrañable en la ciencia ficción cinematográfica de aquellos años.

Cartel publicitario de *La mujer y el monstruo* (George Sherman, 1944). El tema de la cinta es el mismo que luego desarrollaría Curt Siodmak en su célebre novela *El cerebro de Donovan*, de la que parece ser un precedente.

Hay, eso sí, o mejor dicho, no deja de haber, seriales. Los héroes del cómic no dejan de saltar a la gran pantalla bajo la forma de aventuras por entregas. En 1943 lo hace Batman, que había nacido en 1939 de la mano de Bill Finger y Bob Kane; en 1944 el Capitán América, creado en 1940 por Joe Simon y Jack Kirby para la Marvel; y, por fin, en 1948, Superman, que llevaba ya diez años en las páginas de los

cómics desde que fuera creado poco antes de la guerra por Siegel y Shuster. Pero el más popular de todos ellos era entonces el Capitán Marvel, que nace casi a la vez, en 1941, en el cómic (Ed Herron y Mac Raboy) y en la pantalla, y se convierte enseguida en un verdadero clásico dentro del género.

Frente a este páramo creativo, la ciencia ficción cinematográfica de los años cincuenta vive un momento de gran esplendor. El contexto lo propiciaba. El 5 de marzo de 1946, en un discurso pronunciado en Fulton, Missouri, Winston Churchill, haciendo gala una vez más de su probada habilidad para acuñar frases históricas, afirmaba: «Desde Stettin, en el Báltico, a Trieste, en el Adriático, ha caído sobre el continente un telón de acero». Era cierto: el mundo se estaba dividiendo en dos bandos, dirigidos respectivamente por los Estados Unidos de América y la Unión Soviética, que se odiaban a muerte y se aprestaban a luchar en todos los terrenos imaginables, desde la ideología a la tecnología, desde la diplomacia al espionaje; todos con excepción de la guerra abierta, pues, contando ambos con armas atómicas, su estallido podía conducir al fin de la humanidad. Se había declarado la Guerra Fría.

Uno de los terrenos en que aquella guerra terrible iba a librarse era, sin duda, el de la propaganda, y en él el cine tenía entonces mucho que decir, pues en una época en que la televisión apenas había dado comienzo a su andadura, la capacidad de la gran pantalla para influir sobre la actitud de las masas era insuperable. Y no cabe duda de que se entregó a ello con fruición. Todos los géneros se vieron afectados. El cine negro cambió sus gánsteres por espías comunistas; el cine social narró trágicas historias de disidentes que trataban de escapar del terror rojo; el cine histórico, en fin, condenó sin paliativos las revoluciones; solo el *western* pareció rebelarse contra el maniqueísmo imperante y dio a luz magníficos alegatos en favor de la rebeldía como *Solo ante el peligro* (Fred Zinnemann, 1952) o *Johnny Guitar* (Nicholas Ray, 1954). Pero es, sin duda, el cine de ciencia ficción el que parece resultar más útil como herramienta de propaganda ideológica. Lejos de alimentar el escapismo, sus directores practican, eso sí, con notable sutileza, el más comprometido didactismo anticomunista. No es, desde luego, el único rasgo de la época que favorece la eclosión cinematográfica del género. Los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial marcan un inusitado interés popular por la ciencia, aunque a menudo trufado de un temor profundo por sus posibles consecuencias negativas, evidentes tras el estallido de las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki. Es también el inicio de la era de los platillos volantes. El 24 de junio de 1947, Kenneth Arnold, un piloto privado de Boise, Idaho, aseguró haber visto nueve objetos con forma de plato volando en cadena cerca de Mount Rainier, Washington. Pocos meses después se producían los célebres incidentes de Roswell y Aztec, Nuevo México, en los que supuestamente se habrían recuperado los cuerpos más o menos calcinados de varios alienígenas fallecidos tras precipitarse a tierra sus naves. La carrera espacial, por otra parte, se hallaba en pleno auge. En 1957 la Unión Soviética lograba poner en órbita el Sputnik, primer satélite artificial de la historia; quedaba claro que lo que hasta entonces solo existía en las páginas de las novelas y en las pantallas de cine se estaba convirtiendo en realidad. Difícilmente puede imaginarse mejor caldo de cultivo para el desarrollo de la ciencia ficción cinematográfica. Los cincuenta le regalarían su primera y más intensa Edad de Oro.

Podríamos decir (Memba, 2007: 72) que el auge del cine de ciencia ficción da comienzo con dos cintas que se producen casi al mismo tiempo, en 1950: *Cohete K-1*, de Kurt Newmann, y *Con destino a la Luna*, de Irving Pichel, producida por George Pal. La primera, mucho menos conocida que la segunda, narra cómo una expedición rumbo a la Luna se desvía de su destino y termina por llegar a Marte, donde encuentra a los supervivientes de una civilización destruida por una confrontación nuclear. La segunda, basada en una novela de Heinlein y realizada con un cuidado tan exquisito como poco frecuente hasta entonces en el género, cuenta las peripecias de un grupo de científicos que, financiados por un acaudalado hombre de negocios, preparan el primer viaje tripulado a nuestro satélite. Tan anticomunista como es de esperar, su objetivo principal es, sin embargo, la divulgación científica, tratada con tanto esmero —los detalles se consultaron a la NASA— que la historia parece en ocasiones convertirse en un documental, lo que explica que una película de serie B como la anterior la derrotara con claridad en la taquilla.

Pero, de un modo u otro, se trataba solo del principio. Los años cincuenta

estaban llamados a regalar al cine de ciencia ficción algunas de sus mejores obras, a la vez que delimitaban en su seno los grandes temas de los que se alimentaría en las décadas posteriores: el apocalipsis nuclear, las invasiones alienígenas, los viajes interplanetarios y las mutaciones. No pensemos por ello que las superproducciones fueron lo habitual. *Con destino a la Luna* fue la excepción antes que la regla. La mayoría de los filmes del género se concebían aún como películas de serie B destinadas a los cines de barrio, los autocines y los programas dobles que hallaban en jóvenes y adolescentes su público natural, como había sucedido con las revistas *pulp* antes de los años cuarenta, por lo que no cabe esperar de ellas efectos especiales asombrosos y menos aún un rigor científico digno de la mejor ciencia ficción *hard*. En ocasiones, las producciones del género ni siquiera merecen encuadrarse en la serie B. No debemos olvidar que Ed Wood, quizá el peor director de cine de todos los tiempos, conocido por su célebre y catastrófica *Plan 9 from the Outer Space*, fue también el más prolífico director de ciencia ficción de la década. Pero, con todo, el cine de la época resulta una verdadera delicia para los aficionados, que contemplan sus errores científicos y la modestia de sus producciones con la misma mirada cariñosa y condescendiente con la que un padre miraría los defectos de un hijo al que adora. Veamos, si es posible, dónde está la razón de tanto amor.

El apocalipsis nuclear fue uno de los primeros temas de los que se ocupó la ciencia ficción cinematográfica en los años cincuenta, y también el que dio como resultado las peores cintas. En pocas palabras, todas ellas reproducen, con mayor o menor fidelidad, un esquema sencillo basado en un grupo de supervivientes del holocausto que, poco a poco, van desarrollando pulsiones de miedo, violencia y culpabilidad idénticas a las que llevaron a la humanidad a diseñar las armas a las que debe su propia destrucción. El arquetipo del género, así definido, nos lo ofrece *Five* (Arch Oboler, 1951), en la que cinco personas son los únicos ciudadanos de los Estados Unidos que sobreviven a la catástrofe, pero víctimas de los conflictos personales y los prejuicios raciales, terminan por quedarse en dos, la pareja, trasunto de Adán y Eva, de la que deberá surgir la nueva humanidad. El mismo hincapié en los conflictos raciales, reflejo de la realidad social norteamericana de la época, se observa en *El mundo, el demonio y la carne* (Ranald MacDougall, 1959), en la que la pareja superviviente al holocausto es mixta. Caso extremo y ubicable en el mundo mental de los cincuenta, aunque filmada ya en la siguiente década, es el de *Pánico infinito*, de Ray Milland (1962), en la que el cabeza de familia exhibe un comportamiento violento e individualista para proteger a los suyos en una actitud cercana al fascismo.

La única cinta en la que se observa un cierto respeto a los aspectos científicos del tema es *La hora final*, rodada en 1959 por Stanley Kramer. Ambientada en Australia, narra las aventuras de un grupo de personas que tratan de seguir con sus vidas mientras se aproxima la radiación nuclear, que ha arrasado ya el resto del planeta. Pero la cinta es antes un melodrama que una película de ciencia ficción, pues la ciencia brilla por su ausencia, y si no se cometen errores de bulto al respecto es porque ni siquiera se menciona. En realidad, el tema del fin del mundo queda del todo desaprovechado por el cine de los cincuenta. Mientras la literatura aporta reflexiones de gran emoción y altura intelectual como *El día de los trífidos*, el cine lo trivializa.

Fotograma de *Cuando los mundos chocan* (Rudolph Maté, 1951). Caso único en las películas de la época, la cinta transmite un mensaje optimista sobre el futuro de la humanidad tras el apocalipsis.

Algo distinto es el caso de *Cuando los mundos chocan* (Rudolph Maté, 1951), en el que la causa del apocalipsis no es la guerra atómica, sino la aproximación a la

Tierra de una estrella en ruta de colisión con ella. En realidad, la cinta no es sino una revisión de la historia bíblica de Noé, con la diferencia de que el arca ha sido sustituida por una nave espacial y el profeta por un millonario sin escrúpulos que no duda en valerse de su posición para forzar su presencia entre los elegidos para la salvación. Sin embargo, a diferencia de los otros filmes, el mensaje es optimista: la cooperación, el altruismo y el diálogo, y no el materialismo, ofrecen la única vía posible para la salvación de la humanidad.

Fotograma de *El ser del planeta X* (Edgar G. Ulmer, 1951). El alienígena, lejos de inspirar rechazo o terror, despierta más bien sentimientos de piedad y comprensión.

No sucede lo mismo con las invasiones alienígenas. Por una parte, se convierte en estos años en el tema por excelencia de la ciencia ficción, sin duda porque resultaba muy sencillo para los directores y guionistas forzar en el espectador la identificación entre los marcianos invasores y el enemigo comunista; por otra, a él debemos algunas de las mejores cintas de la época, quizá porque los directores de mayor calidad se vieron forzados de uno u otro modo a abordarlo. Sin embargo, no resulta tan fácil en este caso definir un patrón argumental; no, al menos, si no se considera al mismo tiempo un patrón cronológico. Las primeras películas de alienígenas de los cincuenta no responden al modelo de invasores desalmados que llegan a la Tierra con el fin de someterla o destruirla, al igual que la Unión Soviética haría, si se le permitiera, con el libre pueblo norteamericano. Bien al contrario, el típico alienígena que protagoniza las primeras cintas sobre el tema, hasta 1952, es un ser en esencia benévolo cuyas intenciones respecto a nuestro planeta podrían definirse, en el peor de los casos, como paternalistas: son seres superiores tecnológica y moralmente que vienen a avisarnos del destino fatal que nos espera si no rectificamos nuestro comportamiento, o a pedir nuestra ayuda para salvarse ellos mismos de un destino terrible.

Así sucede con *El ser del planeta X* (Edgar G. Ulmer, 1951), una típica película de serie B, de solo 71 minutos de duración y rodada con decorados reciclados que, no obstante, se deja ver sin dificultad. En ella, la perversidad es monopolio de los seres humanos, que quieren usar al mudo extraterrestre para sus propios y espurios fines o destruirlo sin reparos cuando dudan de él. Respecto al ser, sus intenciones no quedan claras, pero solo usa la violencia cuando su vida está en peligro. Su planeta se muere y, dado que ha venido solo, cabe suponer que es ayuda lo que espera, no sumisión.

Más claras son las intenciones del alienígena protagonista de *Ultimátum a la Tierra* (Robert Wise, 1951), cuya misión es, según él mismo proclama, tomar contacto con los líderes del planeta para advertirles de su fin si no cejan en su empeño de valerse de la energía atómica con fines armamentísticos. Una vez más, la maldad se halla en el corazón de los humanos, no en el del extraterrestre, cuya vida llega, incluso, a correr peligro. La ciencia, sin embargo, no es mala en sí, parece decirnos Wise; pero puede serlo el uso que se haga de ella. En todo caso, son los políticos, no los científicos, los que tienen el poder de decidir ese uso y sobre ellos recae, por tanto, la responsabilidad.

Todo estaba ya, empero, empezando a cambiar. ¿La guerra de Corea, quizá? En 1951 se estrena también en la gran pantalla *El enigma de otro mundo*, dirigida por Christian Nyby. El argumento lo conocemos ya, pues se basa, como dijimos, en la historia corta *Who goes there?*, de John W. Campbell, pero el tratamiento del tema ha variado por completo. El alienígena es un ser amenazador, violento, para el que la humanidad es solo alimento. Ante él solo cabe, pues, una respuesta: la violencia y la muerte. La otra respuesta, la curiosidad científica, que busca la comunicación y

el conocimiento, parece equipararse a la traición. Todo es sutil, pero ¿puede concebirse mayor radicalismo ideológico? Ante el enemigo comunista, nos dice entre líneas la cinta, no cabe el diálogo; la lucha contra él es a vida o muerte, y quienes, como los intelectuales, tratan de comprenderle no son sino traidores. La Guerra Fría había llegado al cine.

En la misma línea, *La guerra de los mundos* (Byron Haskin, 1952) apenas oculta su intención de sembrar el pánico entre la población ante una posible invasión comunista. *La guerra de los mundos* se presenta, sin ambages, desde los primeros fotogramas como la Tercera Guerra Mundial, ¿y cuál iba a ser la Tercera Guerra Mundial sino la que estallara entre la URSS y los EE. UU.? Marcianos y terrestres serán, pues, en la cinta, metáforas de ambos bandos, y cada escena completa esas metáforas de base con otras más sutiles pero no menos relevantes en relación con el objetivo de la película. Como bien apunta Javier Memba (2007: 116), cuando la nave se abre, el más tonto de los testigos es el mexicano; el sacerdote, que pretende comunicarse con los marcianos, es fulminado sin contemplaciones; las armas nucleares no son malas, sino la única esperanza frente a los alienígenas: «La invasión requiere el empleo de la bomba de hidrógeno; no podemos perder la esperanza de salvar al mundo civilizado». La ideología lo impregna todo. Por suerte, no llega al extremo de perjudicar el arte: *La guerra de los mundos* es una gran película; sin duda, una de las mejores del género.

Fotograma de *La invasión de los ladrones de cuerpos* (Don Siegel, 1956). Convertidos en seres-masa, sin alma ni individualidad, los habitantes de Santa Mira persiguen a los últimos humanos de la ciudad.

De algún modo, el resto de las películas que tratan el tema son deudoras de esta, aunque aportan detalles relevantes en el contexto de la guerra ideológica contra el comunismo. *Invasores de Marte* (William Cameron Menzies, 1953) presenta unos marcianos dotados de la capacidad de someter la voluntad de los humanos, metáfora evidente de la manipulación ideológica atribuida al comunismo, que convierte a los hombres en cuerpos sin mente. *La invasión de los ladrones de cuerpos* (Don Siegel, 1956) describe una verdadera quinta columna de invasores que se han infiltrado en nuestra propia sociedad y en nada se distinguen a simple vista de nosotros, lo que justifica la caza de brujas como la del senador Joseph McCarthy. Por otra parte, también aquí los alienígenas, trasunto, como es obvio, de los comunistas, no son individuos sino meros cuerpos carentes de emociones.

Algo distinto es el panorama que ofrece el cine de ciencia ficción en otros países. En Gran Bretaña, *El experimento del doctor Quatermass* (Val Guest, 1955), primer éxito de la Hammer, que inauguraba con ella su célebre serie de misterio y horror, muestra a un circunspecto científico guiado por el afán de conocimiento, pero de ningún modo enloquecido ni ensoberbecido por él, y a unas fuerzas de la ley que, llegado el momento, se doblegan ante su criterio superior. Incluso se permite un mensaje pacifista que habría sido inconcebible en el Hollywood de la época. Lomax, el inspector de policía, llega a afirmar convencido: «Nadie gana una guerra fría. Uno de los dos tiene que declarar la paz. Lo haré yo». La segunda parte de la serie, una trilogía, *Quatermass II* (Val Guest, 1957), se nos antoja, empero, menos valiente. Los vigilantes de la planta de investigación donde se desarrolla el horror extraterrestre llamado a adueñarse de la Tierra no son individuos, sino entes sin alma, como los ladrones de cuerpos de la cinta de Don Siegel. «Los alienígenas —dice Quatermass en un momento del *film*— quieren destruir a gran escala la mente del hombre». La alegoría anticomunista ha llegado también al cine británico.

Hay, no obstante, excepciones, incluso en la segunda mitad de los cincuenta. En la deliciosa *La Tierra contra los platillos volantes* (Fred F. Sears, 1956), los extraterrestres lavan el cerebro a uno de los personajes, el general Hanley, pero son los terrestres, no ellos, los primeros en usar la violencia, y atacan sin previo aviso a los humanoides desarmados que descienden del platillo. Por lo demás, cuando se ponen, los invasores son los más violentos de todos, pero es la ciencia, y no las bacterias o la fe, la que está tras el arma que los derrota. Una mezcla, en fin, que hace de esta pequeña joya una de las más interesantes del subgénero de las invasiones en aquella década prodigiosa.

Los viajes espaciales constituyen la tercera gran corriente temática del cine de ciencia ficción de los cincuenta. Como sabemos, la década se inauguró con dos cintas que lo trataban, *Cohete K-1*, de Kurt Newmann, y *Con destino a la Luna*, de Irving Pichel. Pero no fueron sino las primeras de una larga lista, entre las que se cuentan algunas de las mejores películas de aquellos años, quizá porque se prestaban mejor a un tratamiento más científico y, por ende, menos maniqueísta que los filmes sobre invasiones extraterrestres. Ayudó a ello, desde luego, que los derechos de autor de las novelas de Julio Verne llegaran a su fin, lo que hizo posible una verdadera pléyade de adaptaciones de sus obras a la gran pantalla, entre las que deben citarse *El amo del mundo* (Richard Matheson, 1960), basada en *Robur el conquistador*; *De la Tierra a la Luna* (Byron Haskin, 1958); *20.000 leguas de viaje submarino* (Richard Fleischer, 1954), y *La isla misteriosa* (Cy Endfield, 1960).

Son muchas las cintas sobre el tema que podríamos citar, entre ellas *Vuelo a Marte* (Lesley Selander, 1951); *Marte, el planeta rojo* (Harry Horner, 1952); *Abbott y Costello van a Marte* (Charles Lamont, 1953); *Las mujeres gato de la Luna* (Arthur Hilton, 1953), o *Mundo sin fin* (Edward Bernds, 1956). Pero el mejor ejemplo de película sobre viajes interplanetarios de los años cincuenta es, sin duda, *Planeta prohibido*, dirigida por Fred McLeod Wilcox en 1956. El mejor y, quizá, el más atípico. En él no hay, desde luego, alusión alguna a la Guerra Fría. Los extraterrestres, que ni siquiera aparecen, pues se han extinguido mucho tiempo atrás, no son perversos, sino muy superiores a los humanos, y parecen querer evitar que caigan en los mismos errores en que ellos cayeron y los abocaron a la extinción. El tono general es pacifista; Robby, el robot del profesor Morbius, es incapaz de ejercer la violencia, pues colapsaría sus circuitos de inteligencia. Y los temas que plantea la cinta, lejos del maniqueísmo simplificador y superficial característico de la mayor parte de las películas de la época, son tan profundos como diversos: la propia naturaleza humana, los límites de la razón, la necesidad de la religión y la ley, el inconsciente... y todo ello sin que decaiga la acción, trepidante, ni la atención del espectador se distraiga un solo instante. Desde todos los puntos de vista posibles, *Planeta prohibido* es una auténtica obra maestra.

Fotograma de *Planeta prohibido* (F. M. Wilcox, 1956). Robby, el robot del profesor Morbius, es un titán capaz de levantar pesos enormes, pero que se bloquea ante la posibilidad de incurrir en el más mínimo acto de violencia.

El cuarto de los grandes temas de la ciencia ficción cinematográfica de los años cincuenta es el de las mutaciones. No es de extrañar, pues se trataba de una de las secuelas más terribles de las armas atómicas, como empezaban ya a sufrir por entonces en sus propias carnes algunos de los supervivientes de Hiroshima y Nagasaki, y, a la vez, ofrecía una de las formas más eficaces de criminalizar a los científicos, a los que se presentaba, en última instancia, como responsables de la destrucción, frente a los militares que, en una curiosa paradoja, aparecían siempre como los bienintencionados salvadores de la humanidad frente a la amenaza desatada por la ciencia. En el cine, empero, no fueron tanto las mutaciones provocadas en los seres humanos sino las sufridas por los animales las que alcanzaron mayor protagonismo, quizá porque de ese modo se ampliaban enormemente las posibilidades del cine de monstruos que tan brillantemente había inaugurado King

Kong en los años treinta, pero, eso sí, sin conservar un ápice del poético dramatismo de la pionera. En *La humanidad en peligro* (Gordon Douglas, 1954), la radiación atómica ha transformado a las diminutas hormigas en gigantes tan organizados como agresivos. En *Tarántula* (Jack Arnold, 1955) serán estas letales arañas, tan temidas por todos, las que encarnarán la amenaza global contra el género humano. En otras cintas menores, el testigo pasa a las avispas (*Monster from Green Hell*, Kenneth Crane, 1957) o incluso las desconocidas sanguijuelas (*Attack of the Giant Leeches*, Bernard L. Kowalski, 1959). Pero serán los dinosaurios, mucho más espectaculares, los protagonistas preferidos de este género. En *El monstruo de los tiempos remotos* (Eugène Lourié, 1953), Nueva York sufre el ataque brutal de un impresionante saurio mesozoico que una prueba atómica del Ejército norteamericano en el Ártico ha despertado de su sueño de millones de años. *Japón bajo el terror del monstruo* (Inoshiro Honda, 1954), descarada imitación de la anterior que, contra pronóstico, supera su modelo y se convierte en la primera cinta de la célebre saga Godzilla, repite idéntico esquema, pero se sirve de él para lanzar un mensaje pacifista del todo opuesto al belicismo militante del cine norteamericano de la época.

También el ser humano sufre en ocasiones las consecuencias de su ciencia desnortada. En *La mujer y el monstruo* (Jack Arnold, 1954) el tema de King Kong halla una variante protagonizada por un extraño anfibio de forma humana que habita en el fondo de una laguna y cuyo amor desesperado por una bella mujer lo lleva a secuestrarla. De gran belleza estética y notable rigor científico, la cinta destaca sobremanera en el panorama de las películas de monstruos de los cincuenta, pues es la única capaz de evocarnos la sutil poesía que envolvía la mirada y los gestos del enternecedor King Kong de dos décadas atrás. Distinta concepción ofrece la primera versión de *La mosca* (Kurt Newmann, 1958), en apariencia un tema ideal para añadir una condena más a la actitud de los científicos locos que mueren víctimas de su propia ambición, pero en la práctica un continuo ejemplo de cómo la ciencia ficción puede servir de vehículo a la crítica social incluso en el cine. Es cierto que el profesor Delambre, que ha diseñado un ingenio capaz de teletransportar objetos y seres vivos, sufre en sus propias carnes los efectos de uno de sus experimentos cuando al ser transportado de una a otra de las cabinas de su máquina su cuerpo se cruza con el de una mosca que había entrado en ella por error, intercambiándose el científico y el insecto partes de su cuerpo. Pero todo ha sucedido por azar; no se trata de un castigo. Además, si al final el protagonista muere, su fallecimiento no se presenta como la inevitable ejecución de un veredicto de culpa, sino como un desgraciado accidente. La ciencia no es mala, sino un camino que merece la pena transitar por el bien de la humanidad, como prueba la última secuencia del filme en la que el propio hijo del protagonista anuncia que ha decidido seguir los pasos de su padre. Por otra parte, los guiños críticos con la moral imperante son tan continuos como sutiles. El niño bebe con toda naturalidad vino de un vaso que le ofrece su tío. Su madre, sobre el papel la perfecta encarnación de la esposa de los años cincuenta, mata sin reparos al monstruo en el que se ha convertido su marido. La buena ciencia ficción, y *La mosca* lo es, nunca se ha dejado intimidar fácilmente por los convencionalismos.

No le va tan bien a la ciencia ficción en la televisión, que es en estos años cuando empieza a convertirse en un medio de entretenimiento de masas. La primera serie de alguna repercusión que se programó en la pequeña pantalla fue *Captain Video*, que se emitió entre 1949 y 1952, y no era sino una serie de aventuras para niños ambientada en el espacio. No hubo nada más de importancia hasta los años sesenta. Es entonces, entre 1960 y 1968, aunque de modo intermitente, cuando Rod Serling presenta la célebre *The Twilight Zone* (*Zona crepuscular*), que ofrecía representaciones dramatizadas de obras de ciencia ficción, así como de temas relacionados con el misterio y el ocultismo. Basada en ella, pero de menor calidad, apareció más tarde *The Outer Limits* (*Límites exteriores*). Sería, sin embargo, a finales de la década cuando se consolidaría un verdadero mercado para la ciencia ficción dirigida a los adultos, con series como *Tierra de gigantes*, *Los invasores* y, sobre todo, *Star Trek*, de las que hablaremos en el capítulo siguiente.

Las cosas fueron algo distintas en Gran Bretaña. En 1963 saltaba a la pequeña pantalla *Doctor Who*, que se emitiría hasta 1989 e incluso conocería un *remake* después de 2005, convirtiéndose así en la serie de ciencia ficción de mayor duración del mundo y un verdadero icono de la cultura popular en el Reino Unido, en el que se han inspirado novelas, videojuegos, discos, cómics y juguetes. Su argumento, empero, es muy sencillo, pues narra las aventuras de el Doctor, un viajero que explora el cosmos en una nave espacial autoconsciente que aparenta ser una cabina policial de teléfonos azul, típica de las calles de Londres en los sesenta, pero en realidad es un complejo artefacto capaz de viajar a través del tiempo y el espacio. En sus viajes, el Doctor se enfrenta a malvados personajes de todo tipo, da amparo a los necesitados e incluso salva civilizaciones en peligro en el pasado y el futuro de la inmensa vastedad del cosmos. Como una verdadera serie de culto, ha sido considerado uno de los mejores programas británicos de televisión, y ha recibido varios Premios Hugo y National Television Awards.

1 http://www.premiosylistas.com.

La era de la rebelión (1965-1970)

Y debido a que la vida real de hoy se parece tanto a la fantasía de anteayer, los fans veteranos están desasosegados. Muy dentro de sí mismos, lo admitan o no, notan un sentimiento de decepción e incluso de irritación ante la idea de que el mundo exterior ha invadido su dominio privado. Sienten la pérdida de un «sentido de la maravilla», porque lo que en una ocasión estuvo confinado únicamente a lo «maravilloso» se ha vuelto hoy algo prosaico y mundano.

Isaac Asimov: *Visiones peligrosas*, Prólogo (1967)

PRECURSORES DE LA SEGUNDA REVOLUCIÓN

A finales de los años cincuenta del siglo XX empezaron a surgir en Occidente los primeros síntomas de una profunda crisis espiritual. La visión tradicional del mundo, conservadora, ingenua, optimista y confiada, que tan bien habían encarnado los Estados Unidos de Eisenhower, empezó a cuartearse. Muchas cosas antes tenidas por naturales y buenas comenzaron a ponerse en tela de juicio. La juventud perdía la fe. Había muchos motivos. La evidente prosperidad ocultaba grandes bolsas de pobreza y generaba una marginación de la que nadie parecía preocuparse. Las diferencias, legales y sociales, convertían en ciudadanos de segunda a las personas de raza negra. Millones de mujeres, muchas de ellas muy cualificadas, veían su vida limitada al hogar y los hijos, sin vida profesional propia ni posibilidades reales de desarrollo personal. Los políticos actuaban de acuerdo con sus propios intereses y formaban parte de una élite poco preocupada por los verdaderos problemas de las personas. La tecnología, en fin, distaba mucho de ser la herramienta de progreso ilimitado que parecía haber sido en las décadas anteriores. El crecimiento económico generaba contaminación y podía deteriorar de forma irreversible el medio ambiente. La bomba atómica era un arma tan devastadora que, en caso de guerra general, ni siquiera el vencedor, si lo había, podría hurtarse a sus apocalípticas consecuencias. Los movimientos de protesta proliferaron. Una verdadera contracultura comenzó a configurarse en oposición directa a la cultura oficial. Las reivindicaciones se acumulaban y reforzaban entre sí. La lucha por la igualdad racial, el pacifismo, el feminismo, el ecologismo, la oposición a la energía nuclear o la lucha por los derechos de los gays nacieron o se intensificaron en estos años. Las formas de vida alternativa ganaban protagonismo. Los *hippies* se apartaban del mundo y constituían sus propias comunidades en abierto rechazo a las normas sociales; crecía el interés en drogas como la marihuana y el LSD, en las que se veía la posibilidad de explorar estados ampliados de conciencia; la pacata moral sexual tradicional saltaba por los aires y el matrimonio perdía protagonismo entre los jóvenes defensores del amor libre; las religiones orientales y un difuso sincretismo espiritual parecían ganar la partida al anquilosado cristianismo; la música, el arte, el cine, el deporte... todas las manifestaciones del espíritu humano parecían llamadas a renovarse o morir. El mundo estaba cambiando a una velocidad desconocida.

En ese contexto de crisis de conciencia generalizada, que no podía dejar de afectarla, la ciencia ficción tenía sus propios problemas. Para consternación de sus aficionados, el tiempo la estaba atrapando desde finales de la década de los cincuenta. En otras palabras, lo que podía parecer maravilloso en los años cuarenta, porque de hecho todavía lo era —los cohetes, los viajes espaciales, los rayos láser, los ordenadores— ya no podía seguir siéndolo a principios de los sesenta, porque la tecnología real era ya muy parecida, o estaba a punto de serlo, a la que se describía en los libros de ciencia ficción, y se trataba de una tecnología aburrida y, por si fuera poco, utilizada con fines casi siempre espurios por gobernantes sin escrúpulos. La Edad de Oro, la era de Campbell, llegaba a su fin. El impulso creador se agotaba. La magia se estaba disipando. La ciencia ficción perdía adeptos. En 1953 había en los Estados Unidos cuarenta revistas dedicadas al género; a finales de la década solo queda media docena, y de ellas solo una, *Analog*, parece conservar algo de la vitalidad perdida. Había que hacer algo.

¿Pero qué? ¿Cómo recuperar la magia? Algunos autores se negaron a ver la realidad y siguieron escribiendo sus historias de siempre. En 1965 todavía daba a la luz Doc Smith la cuarta entrega de su *Skylark*. Otros cambiaron el registro y abrazaron con decisión el mundo heroico, la fantasía en estado puro, los relatos de espada y brujería, cuyos límites con la ciencia ficción empezaron a desdibujarse. Los más osados, quizá los menos consolidados, se atrevieron a experimentar de nuevo, tanteando sin rubor los siempre imprecisos límites del género. Por fin, otros que se habían ganado ya un lugar de prestigio en el mundo de la ciencia ficción, como Clifford D. Simak o Fritz Leiber, no dudaron en ponerlo en peligro y se sumaron al reto. La revista *If*, creada en 1952 y dirigida desde 1960 por el incansable Frederik Pohl, acogió con decisión los cambios y a sus protagonistas. También lo hace *Galaxy*, que comparte con ella director. En marzo de 1958, *The big time*, de Fritz Leiber, que comienza a publicar esta última, es ya un relato ucrónico cuya estructura, distinta de la tradicional, sacrifica la trama en beneficio del efecto sobre el ánimo del lector.

Es la primera avanzadilla de los cambios. La omnipresente ciencia, condición *sine qua non* de la concepción campbeliana del género, empieza a retroceder para dejar espacio a las modernas técnicas narrativas. Como recuerda Isaac Asimov, cuando Campbell inició su revolución, los nuevos escritores que llegaron a la ciencia ficción «traían consigo el aura de la universidad, de la ciencia y la ingeniería, de reglas de cálculo y de tubos de ensayo. Ahora los nuevos autores que entran en el campo llevan la marca del poeta y el artista, y en cierto modo traen consigo el aura de Greenwich Village y la Rive Gauche». Y no era solo una cuestión de estilo. Muy pronto, temas nuevos llegaron para ocupar el lugar de los antiguos: el sexo, la religión, la política, la percepción de la realidad, la ecología... En otras palabras, «a través de relatos irrealistas, la ciencia ficción se convierte en una crítica del presente realizada por hombres de nuestro tiempo y destinada a sus contemporáneos» (Sadoul, 1975: 185). La segunda revolución, que pasará a la historia como la Nueva Ola (New Wave) de la ciencia ficción a partir de 1965, estaba en marcha, de forma silenciosa, desde finales de la década anterior.

El escritor norteamericano Philip K. Dick (1928-1982), uno de los grandes renovadores de la ciencia ficción de los años sesenta del siglo XX.

Entre aquellos valientes y resueltos visionarios merece un lugar de honor el norteamericano Philip K. Dick (1928-1982), uno de los escritores más difíciles de clasificar y comprender de los muchos que ha dado la literatura del género. Aunque ya se había dado a conocer en los años cincuenta con novelas tan innovadoras como *Lotería solar* (1955), *Ojo en el cielo* (1957) o *Tiempo desarticulado* (1959), no alcanzó notoriedad excesiva con ellas, lo que le obligó a sufrir importantes dificultades económicas. El éxito le llegó por fin con *El hombre en el castillo* (1962), obra maestra de la ucronía ya comentada en páginas anteriores, que le valió al año siguiente el prestigioso Premio Hugo. A esta novela seminal seguirían otras de gran relevancia, como *Los tres estigmas de Palmer Eldritch* (1965), *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968), *Ubik* (1969) o *Fluyan mis lágrimas, dijo el policía* (1974), que iría alternando con otras muchas obras de menor calidad, sin ninguna pauta creativa identificable.

En realidad, todo en este autor es difícil de explicar. Lo son sus temas, que van desde la religión a la política, pasando por lo filosófico y lo metafísico, aunque no falta quien, como su biógrafo más reputado, Gregg Rickman, ha creído identificar tres etapas reconocibles en su obra: una política, hasta 1960; otra metafísica, hasta 1970, y una tercera mesiánica o religiosa, hasta el final de sus días. Pero lo cierto es que, si hay un tema característico de las novelas de Dick, influido sin duda por Carl Gustav Jung y muy aficionado a escribir bajo los efectos de las drogas, es la esencial inconsistencia de la realidad. En muchas de sus obras, el mundo que creemos percibir es un mero sueño, una pantomima o, simplemente, una alucinación orquestada por otros. El mensaje omnipresente en sus obras es diáfano: distinguir entre ilusión y realidad no está a nuestro alcance, quizá porque se trata de una distinción únicamente mental, un mero artificio de nuestra conciencia para esquivar la locura.

Respecto a lo formal, quizá no sea Dick, en lo técnico, un buen escritor. Sus novelas carecen de una estructura demasiado clara, hasta el punto de que el mismo autor parece perderse en la complejidad de sus tramas, y su estilo es descuidado, poco literario, aunque hábil en el manejo de la sátira. Pero si no lo fue es porque no quería serlo. Él mismo lo reconoció así cuando escribió:

> Soy un filósofo que ficcionaliza, no un novelista; mi habilidad de escribir cuentos y novelas es utilizada con el fin de dar forma a mis percepciones. El centro de mi escritura no es el arte sino la verdad. Por lo tanto, lo que yo cuento es la verdad, y sin embargo no hay nada que pueda hacer para aliviarla ni por hechos o explicaciones. De todas maneras, esto suele darle ayuda a un tipo de persona

sensible y atormentada por el cual hablo. Creo que entiendo el ingrediente en común en aquellos a quienes mi escritura les ayuda: ellos no pueden atenuar sus propias sospechas sobre la irracional y misteriosa naturaleza de la realidad. Y para ellos el corpus de mi escritura es un largo argumento acerca de esta inexplicable realidad.

Otro de los grandes autores que comienzan a despuntar en estos primeros años de la década de los sesenta es Frank Herbert (1920-1986), conocido sobre todo por su obra *Dune* (1965), éxito inmediato que mereció los Premios Hugo y Nébula, y a la que, ya convertida en novela de culto, para muchos aficionados la mejor de todos los tiempos, seguirían después otras cinco obras, estas más desiguales, ambientadas en el mismo universo. *Dune* narra la aparición de un mesías en el seno de un Imperio galáctico semifeudal y presta mucha atención a la dimensión religiosa y psicológica del ser humano. Sin embargo, también atiende a lo político, que se refleja en las luchas de poder en el seno del Imperio, y no le falta a la novela un punto de ciencia ficción *hard*, que puede observarse tanto en la tecnología utilizada para los viajes a través del hiperespacio, basados en una extraña especia que solo se produce en el propio planeta Dune, también llamado Arrakis, como en la descripción del planeta mismo, cuya rara ecología se retrata con especial detalle. De hecho, esta última es la seña de identidad más propia de Herbert, que vivió mucho tiempo con su familia en una «granja biológica», en pleno contacto con la naturaleza, y la que asegura a su obra un lugar de prestigio permanente en la historia del género.

Mención obligada requiere también en estos años la obra del escritor polaco Stanislaw Lem (1921-2006), que dio a la luz en 1961 su obra más conocida: *Solaris*. Ejemplo claro de ciencia ficción filosófica, la novela narra el primer contacto de la humanidad con una inteligencia extraterrestre, en este caso un planeta viviente. Pero, como en toda buena novela del género, el argumento es tan solo un pretexto para tratar temas de mayor calado: los límites del conocimiento humano, la naturaleza última de la inteligencia, los problemas de la comunicación, en especial entre hombres y máquinas, los dilemas éticos... En realidad, como Clarke, Lem es un científico metido a filósofo, cuyo rigor en el tratamiento e incluso la descripción de los problemas de la ciencia y la tecnología no se agota en lo material, sino que trasciende al plano espiritual. *Solaris* es, en este sentido, su obra más profunda, pero el tema de la comunicación está también presente en otras como *El Invencible* (1964), que narra el destino de una expedición enviada a un planeta inexplorado en busca de una nave con la que se ha perdido contacto. Allí los expedicionarios descubren con horror que la tripulación ha perecido a manos de unos cristales microscópicos, nacidos de la evolución de las máquinas, que forman una nube gobernada por una mente colectiva con la que resulta difícil toda comunicación, quizá porque «no todo se ha dispuesto para nosotros en todas partes», como dice uno de los personajes. Bien distinta es *Diarios de las estrellas* (1957), magnífica serie de relatos cortos en la que Lem explota de forma magistral una vena satírica presente en muchas otras de sus obras, que la convierten en una de las novelas de ciencia ficción más divertidas de todos los tiempos.

También por entonces escribe Clifford D. Simak, que había alcanzado ya reconocimiento en los cincuenta por *Ciudad*, su novela *Estación de tránsito* (1963), que recibió el Hugo de 1964. De tintes no menos bucólicos que la anterior, pues la acción transcurre en una solitaria granja de Wisconsin, narra cómo una investigación policial está a punto de provocar una crisis galáctica cuando interfiere en la sencilla vida de Enoch Wallace, un humano al que los extraterrestres han dado la inmortalidad para que actúe como guardián de la estación de tránsito que han establecido en su granja. En contra de lo que pueda pensarse, no es la veta humorística sino la alabanza a la sencillez de la vida y la fraternidad entre especies inteligentes el rasgo más destacado de esta novela, que anticipa la temática de la New Wave.

No suele aparecer en las historias del género una obra rusa de estos años titulada *Qué difícil es ser Dios* (1964). Escrita por Arkadi y Boris Strugatski, debe su mérito, que no su fama, a la valentía con la que se aparta de los temas habituales de la ciencia ficción soviética de la época, obsesionada con la especulación tecnológica, para centrarse, como harán muchos de los autores de la New Wave, en lo sociológico y lo político. En ella, la descripción de un planeta sometido a una oligarquía que asienta su poder en el monopolio de una tecnología desconocida para el

conjunto de la población, que los tiene por dioses, sirve de pretexto para una aguda reflexión sobre el totalitarismo y las posibilidades que se ofrecen a los hombres que desean sortearlo, entre los que sin duda se contaban los propios autores. La capacidad de la humanidad a la hora de decidir su propia historia y la naturaleza misma del poder se hallan presentes en otras obras de los hermanos Strugatski, que, sin embargo, no alcanzaron la relevancia de esta.

MUNDOS NUEVOS

Ya se había hecho mucho, en suma, cuando dos espíritus perspicaces, de esos capaces de mirar antes y más lejos que sus contemporáneos, como Hugo Gernsback y John W. Campbell lo fueron en sus respectivas épocas, vieron llegado el momento de amparar esos cambios y proporcionarles el impulso definitivo. Esas dos personas fueron Michael Moorcock en Gran Bretaña y Harlan Ellison en los Estados Unidos.

Michael Moorcock había accedido a la dirección de la prestigiosa revista británica *New Worlds* en la primavera de 1964, cuando tan solo contaba veinticinco años. Cuando asumió el cargo, se dio de narices con una publicación clásica que, de la mano de Ted Carnell, se había mantenido fiel a los sagrados postulados de la ciencia ficción campbeliana: ciencia ortodoxa y buenas historias. Enseguida decidió cambiar su orientación: su línea editorial primaría la experimentación. De sus páginas debían salir para siempre los alienígenas y las naves espaciales. *New Worlds* había de erigirse en una suerte de atalaya de la renovación literaria, un ariete de provocación cultural que pretendiera no solo cambiar las formas, sino también los temas sobre los que se escribía en la Gran Bretaña conformista y pacata de los años sesenta. La ciencia ficción era solo una parte de esa renovación, pero lo cierto es que se convirtió en una parte fundamental. Los nuevos autores y las nuevas corrientes hallaron su púlpito en la revista.

Portada del penúltimo número de *New Worlds*. La pregunta que aparece en letras más grandes, *Does sex have a future?* ('¿Tiene futuro el sexo?') es buena prueba de los temas que predominaban en sus páginas y que, por lo que parece, terminaron abocando a la publicación al cierre.

El mismo Moorcock quiso dar ejemplo con su novela *He aquí el hombre* (1969), publicada como serie en su propia revista, en la que narraba, desde una perspectiva hondamente psicológica y crítica con el fenómeno religioso, el viaje en el tiempo de un neurótico a la Galilea de la infancia de Jesús, donde adopta su personalidad para rehacer la historia de acuerdo con la tradición. Se trata, empero, de una excepción, pues todo lo que puede decirse del Moorcock de sus obras principales, más bien de espada y brujería que de ciencia ficción, es que en ellas parece reírse de sí mismo a través de una continua autoparodia, que solo siendo muy generosos podría considerarse una renovación formal del género.

Pero, por fortuna, otros autores que sí escribían ciencia ficción fueron mucho más allá. El primero de ellos fue sin duda James Graham Ballard (1930-2009). Autor de relatos cortos desde mediados de los cincuenta, publicará en los sesenta una serie de novelas en las que mostrará su preocupación por el efecto sobre el medioambiente de la tecnología en constante desarrollo. En la primera de ellas, *El*

viento de ninguna parte (1962), un brutal ciclón de procedencia desconocida, con vientos de novecientos kilómetros por hora, quizá provocado por el abuso del hombre sobre la naturaleza, destruye las mayores ciudades del globo, haciendo casi imposible la vida sobre la Tierra. *El mundo sumergido* (1962), escrita poco después, describe un orbe anegado por las aguas cuyos casquetes polares se han fundido como fruto del calentamiento global, adelantándose cuatro décadas a las preocupaciones contemporáneas sobre el cambio climático. *La sequía* (1965) retrata un planeta agónico en el que los ríos se han secado y la población mundial, víctima una vez más de sus propios abusos, busca su futuro en los océanos. Por último, *El mundo de cristal* (1966) narra cómo un médico británico enviado a África para combatir la lepra descubre allí una región en la que todo se ha cristalizado, incluyendo a los seres vivos.

Pero no es solo original Ballard por sus temas; lo es, y quizá más, por su estilo. En sus novelas no hay argumento ni personajes; forman, en realidad, *collages* de una pavorosa imaginería, retablos de los horrores que apuntan sin rodeos a la sensibilidad del lector antes que a su razón, buscando conmoverla en lo más íntimo. Tanto, que algunas de sus obras sufrieron incluso el rechazo de los editores más timoratos. Fue el caso de *The Atrocity Exhibition* (*La exhibición de las atrocidades*), que la editorial Doubleday se negó a publicar, quizá porque se sintió escandalizada por la cruda descripción de las formas modernas de violencia al alcance de los habitantes de un mundo poblado por entes hipertecnificados cuyos perfiles humanos parecen irse desdibujando poco a poco.

Estas características del Ballard de los sesenta se acentuaron en los setenta. En novelas como *Crash* (1973), *La isla de cemento* (1974) o *Rascacielos* (1975), describe con despiadada crudeza individuos, metáfora descarnada de la humanidad contemporánea que no ha perdido un ápice de actualidad, que se excitan sexualmente recreando accidentes de coche, se ven obligados a sobrevivir, aislados e invisibles, bajo el puente de una autopista o se entregan a una cruenta guerra civil en el interior de un edificio de viviendas de lujo. Sexo brutal, violento y deshumanizador, desolación espiritual, aislamiento, cosificación de las relaciones humanas, apocalipsis interiores del hombre contemporáneo por los que transita la pluma de Ballard al igual que lo había hecho antes por los apocalipsis exteriores y que hacen de él uno de los autores más lúcidos e incómodos de la ciencia ficción de las últimas décadas.

De gran relevancia es también la figura de Brian W. Aldiss. Nacido en 1925, era ya un autor conocido, incluso en los Estados Unidos, gracias a su obra *La nave estelar*, publicada en 1958, que vino a fijar en la práctica el canon del subgénero de las naves generacionales, ya explorado por Heinlein, al narrar la peripecia de una humanidad degenerada por la pérdida de sus referentes culturales, y había publicado también en *New Worlds* antes de la llegada de Moorcock. Pero es a partir de este instante cuando sus obras marcan una profunda renovación, en especial en los aspectos formales, trabajando de manera consciente junto a su editor por adaptar determinados estilos de autores fundamentales del *mainstream* literario a los nuevos objetivos que ambos pretendían para la ciencia ficción. Es el caso de *A cabeza descalza* (1969), en la que emplea un lenguaje inspirado en el *Finnegans Wake*, de James Joyce, una de las novelas en inglés más difíciles de entender, para recrear una sociedad posapocalíptica nacida de una guerra librada con sustancias alucinógenas. Por el contrario, en *Informe sobre probabilidad A*, publicada en 1968 pero escrita cinco años antes, la innovación no se encuentra en el lenguaje, sino en la perspectiva, pues toma como imagen central un cuadro de Holman Hunt y sigue la técnica de la novela de la mirada francesa, en la que los observadores son observados *ad infinitum* por observadores observados a su vez, «una situación saturada por un drama que nunca se resuelve», como diría el propio Aldiss.

Junto a Ballard y Aldiss, los dos grandes apoyos de Moorcock en sus planes de renovación, debemos citar aquí al menos a John Brunner, (1934-1995), que participa en la evolución del género, pues comenzó siendo un autor clásico de *space opera* y lo orientó con nitidez hacia la sociología, que se erige, con notoria y atinada capacidad profética, en prioridad absoluta de sus novelas en detrimento de los personajes, la trama e incluso la magia. No por ello carecen sus obras de calidad literaria, pues también su estilo se entrega a menudo a la importación a la ciencia ficción de modelos propios de los grandes autores del *mainstream* literario, como John Dos Passos, en especial el multiperspectivismo. Entre sus trabajos más

conocidos es necesario mencionar *Todos sobre Zanzíbar* (1968), en la que explora temas hoy tan actuales como la ingeniería genética, la inteligencia artificial, el poder de las grandes corporaciones o la capacidad de manipulación de los medios de comunicación; *El rebaño ciego* (1972), que describe un futuro cercano en el que una sociedad enferma habita un planeta enfermo y, en una sorprendente casualidad, un presidente irresponsable y necio se sienta en el despacho oval, y *El jinete de la onda de choque* (1975), en la que, con una estética que anticipa el *cyberpunk*, el tema de la ingeniería genética convive con otros como la necesidad del amor o la terrible psicosis colectiva generada por la ausencia de vínculos emocionales estables, característica de lo que décadas después Zygmunt Bauman denominaría «modernidad líquida». Con todo ello, Brunner se configura como uno de los visionarios más certeros de la ciencia ficción, capaz no solo de anticipar tecnologías como internet o la ingeniería genética, sino sus problemas asociados y su impacto sobre la sociedad, las relaciones humanas y los valores éticos predominantes.

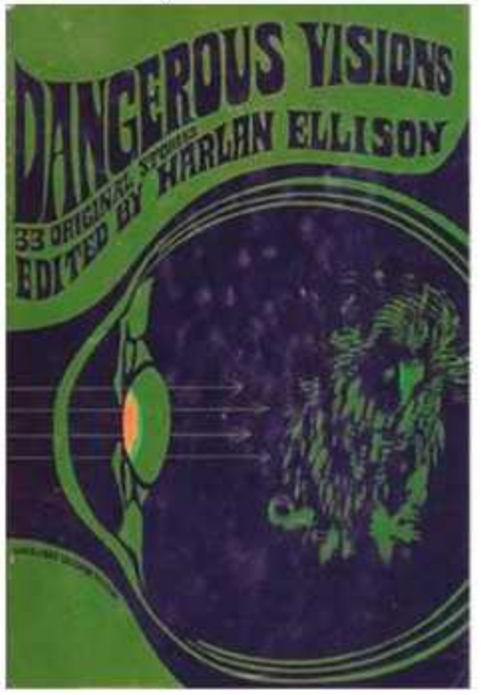
Bajo estos presupuestos continuó *New Worlds* su provocadora peripecia vital hasta el número 200, publicado en abril de 1970. Su muerte sobrevino, a lo que parece, como resultado de la negativa de la mayor cadena de distribución británica, W. H. Smith Ltd., indignada por lo que consideraba obscenidades sistemáticas de la revista, a colocarla en los puntos de venta. Después vieron la luz, con errática periodicidad, una serie de libros de bolsillo que imitaban su estilo, los llamados *New Worlds Quarterly*, considerados por algunos aficionados como los números 202 a 211. Pero no se podía resucitar lo que estaba muerto. La revista no retornaría a la vida, pero su legado fue indeleble; la ciencia ficción tenía mucho que agradecerle a Michael Moorcock.

VISIONES PELIGROSAS

Mientras esto hacía Moorcock a este lado del océano, al otro lado las cosas también se movían. Y no faltó quien se diera cuenta de ello y decidiera tomar cartas en el asunto. Harlan Ellison era por entonces un joven autor que había escrito ya cuentos tan innovadores como *No tengo boca y quiero gritar* (*If*, 1967), la historia de cinco supervivientes del apocalipsis torturados por un superordenador que ha exterminado al resto de la humanidad, y disfrutaba de cierto reconocimiento por su trabajo como guionista en la popular serie *Viaje a las estrellas*. Consciente de los cambios en marcha, y dotado de un carácter propenso a la provocación, propuso a cada uno de los autores que él entendía que mejor los personificaban en sus obras escribir un relato para publicar con ellos una gran antología representativa de la nueva ciencia ficción. Como condiciones solo impuso dos: los relatos debían ser inéditos y tratar un tema que rompiera del todo con la tradición del género.

El libro, titulado *Visiones peligrosas* y prologado por el muy respetado Isaac Asimov, se publicó en 1967, con treinta y tres relatos en tres volúmenes, y un total de más de quinientas páginas. Entre los autores que participaron se encontraban algunos de gran talla, como Lester del Rey, Robert Silverberg, Frederik Pohl, Philip José Farmer, Brian Aldiss, Philip K. Dick, Fritz Leiber, Larry Niven, Poul Anderson, Damon Knight, Theodore Sturgeon, J. G. Ballard, John Brunner, Norman Spinrad, Roger Zelazny y Samuel R. Delany. El agua vivificadora de la que bebería no solo la renovación del género, sino su propia continuidad durante décadas, manaba ya de la fuente de aquellas valientes páginas. Con razón escribía el propio Ellison en la presentación de la obra: «Esto que tienen ustedes en sus manos es más que un libro. Si tenemos suerte, será una revolución».

Y desde luego lo fue. Se trató quizá de la antología más influyente dentro del género jamás publicada, y tuvo la virtualidad de definir, si bien de manera flexible, los rasgos de la New Wave. Muchos de los autores que participaron, entre ellos el propio Ellison, Philip José Farmer, Samuel R. Delany o Fritz Leiber, recibieron premios en los años siguientes, y algunos otros se contaron entre los finalistas. Lo cierto es que la renovación de la ciencia ficción había recibido un impulso definitivo y que las obras que fueron viendo la luz entre finales de los sesenta y comienzos de los setenta no fueron ajenas a la publicación de la antología, de la que se editaría un segundo volumen en 1972, *De nuevo, visiones peligrosas*, más ambiciosa en páginas y en número de relatos, aunque menos influyente, y llegaría a proyectarse un tercero que no llegaría a ver la luz: *The Last Dangerous Visions*.



Portada de uno de los tres volúmenes de *Visiones Peligrosas* (1967). La influencia de esta antología fue comparable a la de *New Worlds*. De hecho, muchos de los autores incluidos en ella publicaron también en la revista británica.

Entre los autores norteamericanos que podrían encuadrarse en esta New Wave habría que citar, además de su promotor, el ya referido Harlan Ellison, a Robert Silverberg, Thomas M. Disch, Philip José Farmer, Roger Zelazny, Samuel R. Delany, James Tiptree Jr., Norman Spinrad, Kurt Vonnegut o R. A. Lafferty, algunos de los cuales publicaron también en *New Worlds* por aquellos años. Por supuesto, no disponemos aquí de espacio suficiente para prestarles a todos ellos la merecida atención, pero sí hemos de referirnos al menos a los más destacados.

Robert Silverberg (1935), temprano aficionado al género y autor desde muy joven, alcanzó poco éxito con sus primeras obras, todas ellas de corte clásico. El

reconocimiento, que le llevaría a ser nombrado gran maestro de la ciencia ficción, le llegó a finales de los sesenta, cuando su obra empezó a prestar mayor atención al tratamiento de los personajes y apostó por temas distintos de la *space opera* tradicional. Ya en *Espinas* (1967) nos presenta seres extraños y torturados por insoportables sufrimientos morales y físicos, en la línea del *Crash* de Ballard. Pero es en *Alas nocturnas* (1968), que obtuvo el Hugo de novela corta en 1969, la saga futura de una humanidad al borde de la destrucción a manos de los invasores alienígenas, donde se consolida un Silverberg mucho más profundo y de estilo más elaborado que anticipa sus obras posteriores: *Tiempos de cambios*, *Regreso a Belzagor*, *El mundo interior*, *El libro de los cráneos* o *Muero por dentro*, en las que, a través de personajes casi siempre atormentados y sombríos, reflexiona sobre temas tan trascendentales como la soledad, la religión, la culpa o la angustia ante la muerte.

Thomas M. Disch (1940-2008) ganó celebridad desde su primera novela, *Los genocidas*, que apareció en 1965 y le aseguró casi de inmediato un lugar en las filas de la New Wave. Sus novelas mejor valoradas por la crítica son *Campo de concentración* (1968), que describe, por medio de una técnica multiperspectivista, una prisión en la que se utilizan presos políticos para experimentos biológicos, y *334* (1974), incluida por David Pringle en su selección de las cien mejores novelas de la historia del género, ejemplo de distopía sociológica planteada como una serie de relatos entrelazados, narrados por distintos inquilinos de un bloque de apartamentos del Nueva York de la tercera década del siglo XXI, que describen una sociedad deshumanizada donde el individuo ha perdido su identidad y sus vínculos emocionales.

En una línea muy distinta, Philip José Farmer (1918-2009) es conocido sobre todo por la saga Riverworld (*El mundo del río*), pentalogía ubicada en un extraño futuro en el cual 36.000 millones de seres humanos, todos los que vivieron desde el comienzo de los tiempos, resucitan en el valle de una sinuosa corriente que recorre todo un planeta. La saga está compuesta por *A vuestros cuerpos dispersos* (1971), ganadora del premio Hugo de 1972; *El fabuloso barco fluvial* (1971), *El oscuro designio* (1977), *El laberinto mágico* (1980) y *Dioses del Mundo del Río* (1983). Pero lo que hace de Farmer un escritor relevante del género es su descarnado tratamiento del sexo, muy evidente en *Los amantes* (1961), novela corta que describe, de forma harto explícita, las relaciones entre un hombre y una hembra de una especie alienígena con aspecto de insecto. Más allá va incluso en *La imagen de la bestia*, en la que las escenas de sexo rozan lo pornográfico. Y no le va a la zaga en originalidad el tratamiento de la religión, como revela uno de sus personajes más carismáticos, el padre Carmody, un sacerdote asesino.

En cuanto a Roger Zelazny (1937-1955), ganador del premio Hugo en seis ocasiones, discurrió siempre en sus obras por ese resbaladizo terreno que comparten la fantasía y la ciencia ficción. Buena prueba de ello son sus dos obras más relevantes, *Tú, el inmortal* (1966) y *El señor de la luz* (1967), ambas centradas en el tema de la inmortalidad, uno de sus preferidos junto a los viajes épicos y la mitología, no solo grecolatina, sino también hindú y egipcia, caso este último el de su novela, menos conocida, *Criaturas de luz y tinieblas* (1969).

Samuel R. Delany (1942) es uno de los pocos escritores de ciencia ficción de raza negra, a lo que se suma su condición de homosexual reconocido, rasgos ambos que sin duda aportan una perspectiva que ha contribuido a enriquecer el género. De hecho, aunque sus primeras obras exploran temas tan diversos como la naturaleza íntima del lenguaje y la comunicación (*Babel-17*, 1966), la integración hombre-máquina (*Nova*, 1968) e incluso la mitología (*La intersección Einstein*, 1967), es quizá el autor que ha ofrecido un tratamiento del sexo más original y explícito, rozando en ocasiones lo pornográfico, como puede verse en la mayoría de las novelas que escribió desde mediados de los setenta. Destaca entre ellas la monumental y a ratos excesivamente densa *Dhalgren* (1975) que, en un ambiente marginal de bandas callejeras, describe de forma rotunda y valiente una gran variedad de prácticas sexuales que no logran encubrir la soledad esencial del ser humano privado de amor. Tema este que aparece de nuevo en *Tritón* (1976), en la que la reflexión sobre formas de organización social alternativas a la nuestra sirve de telón de fondo a un protagonista atormentado por sus problemas de comunicación amorosa. Delany, como bien han escrito Scholes y Rabkin (1982: 109), es difícil de enmarcar en la New Wave; en realidad constituye por sí solo toda una

nueva ola.

En cuanto a Norman Spinrad (1940), debe su fama en especial a una novela, la irreverente *Incordiad a Jack Barron* (1969), publicada inicialmente por entregas en *New Worlds*, en la que una vez más el sexo explícito, sumado en esta ocasión a un lenguaje soez y provocativo, sirve de instrumento a una obra por lo demás notable desde el punto de vista literario. No obstante, debe mencionarse también la posterior, aunque menos célebre, *El sueño de hierro* (1972), en la que el tema mismo resulta francamente provocador. Al estilo de *El hombre en el castillo*, Spinrad especula aquí con la posibilidad de que Hitler hubiera emigrado a los Estados Unidos en lugar de tomar el poder en Alemania, y su pensamiento político hubiera quedado reflejado en una obra de ciencia ficción ganadora del premio Hugo. Como es fácil imaginar, el militarismo y el racismo que destilan las páginas de esta ucronía, no menos molestos a pesar del tono de parodia, no podían dejar de irritar a muchos y gustar a otros, tal como sucede con algunas de las obras de Heinlein o Haldeman, por ejemplo.

Por último, Kurt Vonnegut (1922-2007) puede considerarse el mejor ejemplo de la eficacia de la ciencia ficción como instrumento de la más feroz sátira social contemporánea. Valiéndose de un humor a veces muy ácido, critica con dureza aspectos como los efectos de la guerra, la destrucción del medio ambiente y la creciente deshumanización. Entre ellos, es sin duda el primero el más presente en sus obras, quizá debido a su propia experiencia durante la Segunda Guerra Mundial, en la que sufrió en primera persona el bombardeo aliado sobre Dresde en un sótano en el que empaquetaba carne junto a otros prisioneros norteamericanos. Matadero cinco, el nombre que los nazis daban a ese inmundo lugar, le sirvió de título para una de sus novelas más célebres, *Matadero cinco o la cruzada de los inocentes* (1969), en la que narra, en clave satírica y de ciencia ficción, su propia experiencia, entremezclada con profundas reflexiones sobre lo miserable de la condición humana, la futilidad de la existencia o la inevitabilidad del destino. Autor de gran calidad, capaz de romper sin dificultad los siempre imprecisos límites entre los géneros, lo hace con la maestría del que domina resortes de unos y otros, manejándose con idéntica habilidad con la ciencia y la tecnología, la sátira, la novela negra y la psicología, y todo ello valiéndose de un lenguaje sencillo que lo ha convertido en un autor de notable éxito popular.

IRRUMPE EL FEMINISMO

Los años sesenta marcaron también la incorporación de la mujer a la primera línea de la ciencia ficción, y con ella la aparición de temas y perspectivas hasta entonces poco tratados o incluso del todo ausentes en un mundo en el que, más que en ningún otro, hombres escribían para hombres. Es el caso de Joana Russ (1937-2011), escritora compulsiva desde su infancia, profesora de universidad, autora polifacética de ficción y no ficción, lesbiana declarada y feminista comprometida, que irrumpió en el género a finales de los años sesenta, aunque habría de esperar a mediados de la década siguiente, con la publicación de su novela más conocida, *El hombre hembra* (1975), para alcanzar cierta notoriedad. La obra cuenta la historia, por desgracia aún de enorme vigencia en nuestros días, de una mujer de la época que desdibuja su identidad femenina para triunfar en un mundo de hombres y entrecruza su experiencia vital con la de otras tres que habitan en universos paralelos en los que, respectivamente, la Gran Depresión no ha concluido, las mujeres se encuentran literalmente en guerra con los hombres o estos incluso han desaparecido. A través de todo ello, la novela reflexiona sobre la condición femenina y el significado del género y su relación con la sociedad, conformando un alegato doctrinal que parece preocupar más a la autora que la novela como tal.

Mucho más relevante es la figura de Ursula K. Le Guin (1929). Autora de un gran número de obras de ciencia ficción y fantasía, galardonada en varias ocasiones con los premios Hugo y Nébula y primera mujer que recibió el título de gran maestra de la Science Fiction and Fantasy Writers of America (SFWA), es, sobre todo, una intelectual ideológicamente comprometida que se define a sí misma como feminista y taoísta, y usa la ciencia ficción como instrumento para reflexionar acerca de cuestiones tan relevantes como la construcción social del género, la relación entre civilizaciones de distinto nivel de desarrollo, las distintas posibilidades de organización política y económica, el ecologismo o el pacifismo. Como ha escrito con razón algún autor (Moreno, 2010: 384):

> [...] sus novelas siempre refieren a principios inherentes a la determinación natural y cultural del ser humano. Le Guin se pregunta constantemente si somos producto de un ambiente o no, si tenemos libertad de elección respecto a nuestras raíces, si las jerarquías y condicionamiento sociales son tan relevantes como parecen y qué papel juegan nuestras restricciones como especie en dichos condicionamientos sociales. En definitiva, se plantea el papel que debe cumplir el ser humano en tres órbitas: el universo, la sociedad y sus semejantes.

Irrumpió en el género con *El mundo de Rocannon* (1966), que narra el viaje de un científico a un planeta habitado por tres razas inteligentes, en el que crea ya el mundo que servirá de ambiente a sus novelas más destacadas, el Ekumen, un área de la galaxia poblada por diversas especies humanoides descendientes de una raza ancestral común. En este mismo universo situó más tarde novelas como *Planeta de exilio* (1966), *La ciudad de las ilusiones* (1967) y la célebre *La mano izquierda de la oscuridad* (1969), ganadora de los premios Hugo y Nébula, en la que Le Guin explora el efecto sobre las relaciones sociales y políticas, y la propia psicología individual de la extraña biología de una especie cuyos individuos cambian de sexo y, por ende, no existe ninguna construcción social del género. En el Ekumen se sitúa también la acción de *El nombre del mundo es Bosque* (1972), en la que aborda el choque cultural que supone el encuentro entre los colonizadores humanos y los pobladores autóctonos de un planeta cubierto de árboles de gran valor económico, pequeños seres de un metro de altura con un nivel tecnológico propio del neolítico que desconocen la violencia y resultan corrompidos de forma irreversible por su contacto con los humanos. Por fin, en la polémica *Los desposeídos* (1974), que ganó los premios Hugo, Nébula y Locus, Le Guin dibuja una utopía moderna, pero nada ingenua, en la que reflexiona sobre las opciones reales de construir una sociedad anarquista, sin obviar el riesgo evidente de su degeneración en totalitarismo como resultado del exceso de organización, que nos presenta en comparación con una sociedad capitalista y materialista similar a la nuestra. Bien distinta, pero no menos profunda en sus reflexiones, es *La rueda celeste* (1971), en la que aborda el dilema, aún vigente, al que se enfrenta una humanidad tecnológica entre dos opciones quizá incompatibles: cambiar el mundo o adaptarse a él.

ESPLENDOR EN LA GRAN PANTALLA

Semejante explosión de creatividad no podía por menos que hallar su reflejo en el cine, si bien confluyeron en este caso otros factores que coadyuvaron al gran desarrollo de la ciencia ficción cinematográfica en la década de los sesenta, en especial el abandono de la excesiva ideologización que la había caracterizado en los años álgidos de la Guerra Fría y el mayor respeto a los postulados científicos, impuesto por el propio avance que la tecnología de los vuelos espaciales experimentaba en aquellos años; no en vano en 1961 el soviético Yuri Gagarin se convertía en el primer hombre en abandonar la atmósfera. Debido a todo ello, la ciencia ficción abandona al fin la serie B y se convierte en el tema de algunas de las grandes superproducciones de la época.

La década se inicia con una cinta tan apreciable como *El tiempo en sus manos* (George Pal, 1960), nueva adaptación de *La máquina del tiempo*, de H. G. Wells, que, sin ser una superproducción, posee al menos el mérito de poner al día el tema en el contexto de la guerra nuclear, pues los elois y los morlocks son aquí los habitantes de una sociedad posapocalíptica. Pero esta cinta marca más el final de una época que el principio de otra. Lo característico de los años sesenta es el rigor científico, la profundidad, la inquietud filosófica de altos vuelos, no el entretenimiento sin pretensiones. Por supuesto, hay excepciones. *Viaje alucinante* (Richard Fleischer, 1966) no resulta ser sino una ópera espacial clásica en la que el espacio ha sido sustituido por el interior de un cuerpo humano, y, por ende, va poco más allá del mero relato de aventuras. En *Hace un millón de años* (Don Chaffey, 1966) el escenario no es otro que la prehistoria, aunque la presencia de voraces dinosaurios en difícil convivencia con los seres humanos muestra qué poco importaba al guionista la verdad científica.

Pero se trata, insistimos, de excepciones. Una cinta como la francesa *Lemmy contra Alphaville* (Jean-Luc Godard, 1965) refleja mucho mejor el espíritu serio e intelectualizado de la ciencia ficción de la época. Ambientada en una sociedad en la que el triunfo absoluto de la técnica ha aniquilado los sentimientos y el individuo no es nada frente a la grey; rodada de modo que todo se sugiere y muy poco se muestra, es el cerebro del espectador el que debe hacer el trabajo, construyendo por sí mismo el ambiente oscuro y opresivo de una distopía futurista en la que los efectos especiales han sido sustituidos por recursos ordinarios, pero manejados con la maestría que solo los grandes directores alcanzan. Incluso la británica *¿Qué sucedió entonces?* (Roy Ward Baker, 1967), tercera entrega de la serie Quatermass, aborda el clásico tema de las invasiones alienígenas de una manera que nos evoca en mucha mayor medida el H. P. Lovecraft de los mitos de Cthulhu que el H. G. Wells de *La guerra de los mundos*, pues muestra esa realidad pavorosa que acecha a la humanidad desde las tinieblas, escondida tras el mundo cotidiano y siempre presta a conducir al pánico o la locura a quien osa acercarse a ella.

De igual modo, *El planeta de los simios* (Franklin J. Schaffner, 1968) dista mucho de ser, a pesar de las apariencias, una *space opera* tradicional. En realidad, lo que la cinta nos ofrece, más o menos disimulado tras las curiosas peripecias del atractivo superviviente de un cohete estrellado en una futura tierra posapocalíptica en la que unos simios que han esclavizado a los humanos constituyen la especie dominante, es un verdadero compendio de la crítica característica de la contracultura de los años sesenta. La célebre escena de la estatua de la Libertad semihundida en el mar nos remite a una sociedad arruinada por la locura armamentística y la guerra. El mundo de los simios es tan conservador, inflexible y dogmático como el *establishment* de la época, que la película satiriza sin merced. La persecución de la disidencia científica que sufren Cornelius y Zira no es menor que la que sufren los disidentes políticos en el mundo real. Y las bucólicas escenas de baño en la laguna de los tripulantes del cohete estrellado entonan en realidad un canto poco disimulado al naturismo *hippy*, con el que nada desentona la belleza inocente y pura de Nova, la hembra humana llamada a convertirse en la Eva de una humanidad renovada. No es raro, por tanto, que la película cosechara un éxito inmediato y sus secuelas proliferasen en los años posteriores. *Regreso al planeta de los simios* (Ted Post, 1970) y *Huida del planeta de los simios* (Don Taylor, 1971) fueron las mejores; las otras dos que después se rodaron desmerecen tanto del original que no vale la pena mencionarlas.

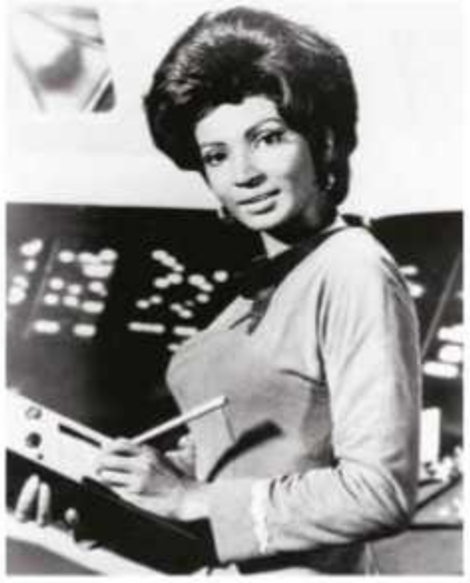
Escena del juicio del comandante Taylor en *El planeta de los simios* (1968). La crítica a la sociedad de su tiempo que impregna la cinta de Franklin J. Schaffner es tan intensa como profunda.

Pero la cinta más importante de la década y sin duda una de las mejores, si no la mejor, de la ciencia ficción de todos los tiempos es *2001: Una odisea del espacio* (1968). Dirigida por Stanley Kubrick y con guion del propio director y de Arthur C. Clarke sobre *El centinela*, un relato corto de este último, fue concebida mucho más que como una película tradicional, más o menos capaz de emocionar, pero dirigida a la razón del espectador, como una impactante experiencia sensorial destinada a conmover profundamente su espíritu. Filmada para ser proyectada en Cinerama, un formato en tres pantallas que cubría un campo visual de 146 grados en horizontal y 55 en vertical, con un sonido estéreo envolvente, cada una de sus secuencias es una invitación a la fusión con ese universo que, por primera vez, se nos presenta en toda su inconcebible magnitud y ante el que el hombre debe contemplarse en su insoportable pequeñez. Porque la película de Kubrick, además de una inefable experiencia para los sentidos, constituye una reflexión filosófica en estado puro, una respuesta desde el arte con mayúsculas a la gran pregunta sobre el origen y el destino de la humanidad, cuestión fundamental que desde la perspectiva de un ateo como Clarke y un agnóstico como Kubrick solo puede tener una respuesta: somos hijos del universo y en la fusión con él se encuentra nuestro destino final. En realidad, como dijera en una ocasión Christiane Kubrick, ya entonces viuda del realizador, 2001 no es sino «un grito agnóstico ante un dios enojado que ha dejado al ser humano abandonado a su suerte». El grito de un genio, habría que precisar.

Cartel promocional de *2001: Una odisea del espacio*. La escena que representa es probablemente una de las más célebres y reproducidas de la historia del cine.

Por supuesto, se filmaron muchas más películas de ciencia ficción en aquella prolífica década, algunas de cierta calidad. Debemos mencionar entre ellas dos cintas basadas en sendas novelas de John Wyndham: *El pueblo de los malditos* (1960), dirigida por Wolf Rilla, y *La semilla del espacio* (1962) de Steve Sekely, basada en *El día de los trífidos*, que se dejan ver sin demasiada dificultad, pero se encuentran lejos del valor de las novelas originales. Más interesante resulta sin duda *Fahrenheit 451* (1965), adaptación de la novela homónima de Ray Bradbury en la que el director francés François Truffaut se vale del tema para lanzar un verdadero alegato contra la persecución protagonizada por el Comité de Actividades Antiamericanas. No fue el único director de la *Nouvelle Vague* que se interesó por el género.

Alain Resnais lo hizo también en 1967 con *Te amo, te amo*, historia de un viajero del tiempo narrada desde una perspectiva mucho más intelectualizada que la habitual en las adaptaciones de la obra de Wells y sus deudoras. De algún modo puede también enmarcarse en el género *Barbarella* (Roger Vadim, 1968), aunque solo con mucho esfuerzo cabe ver en ella otra cosa que un vehículo erótico al servicio del exhibicionismo descarado de su actriz protagonista, Jane Fonda. Más discutible es la adscripción al género de *La noche de los muertos vivientes* (George A. Romero, 1968), película precursora del cine de zombis en la que solo el pretexto para su aparición, el regreso de un satélite en órbita del planeta Venus, podría considerarse propio de la ciencia ficción.



Nichelle Nichols en el papel de Uhura, la oficial de comunicaciones de la serie original de *Star Trek*. Su sexo, su raza e incluso su apellido, que en *swahili* significa 'libertad', constituyen toda una declaración de principios de la serie.

Mientras esto sucedía en la gran pantalla, en la televisión comenzaban también a florecer las series de ciencia ficción. Como adelantábamos en el capítulo anterior, tres grandes series, *Tierra de gigantes*, *Los invasores* y, sobre todo, *Star Trek*, coparon las pantallas de Occidente a lo largo de estos años. La primera de ellas narraba las aventuras de un grupo de terrícolas que habían dado con sus huesos en un mundo de enormes dimensiones, donde debían enfrentarse una y otra vez a las monstruosas criaturas que lo poblaban. Mayor éxito cosechó, no obstante, *Los invasores*, la historia de Roy Thinnes, único terrestre consciente de la presencia entre nosotros de la avanzadilla de una invasión alienígena ya en marcha cuyos efectivos, reconocibles tan solo por no poder flexionar su meñique, estaban ocupando poco a poco puestos clave en los gobiernos del mundo. En cuanto a *Star Trek*, creada por Gene Roddenberry, que comenzó sus emisiones en 1966 y alcanzó los noventa y seis episodios en su primera entrega, no solo tuvo un enorme éxito, sino que llegó a convertirse en un verdadero fenómeno de culto solo comparable a *Star Wars*, de la que hablaremos más delante. En realidad, se trataba de mucho más que de mero entretenimiento. La saga de la nave *Enterprise* y sus continuos viajes por la galaxia, cuyos guiones fueron a menudo escritos por autores de la talla de Ellison o Sturgeon, era en realidad un pretexto para tratar temas de cierta emjundia, como la relación entre culturas, el pacifismo o la integración, y lo hacía siempre desde una perspectiva avanzada para su época y muy valiente; como prueba la composición misma de la tripulación de la nave, entre cuyos oficiales principales figuraban una mujer negra, un ruso, un japonés e incluso un extraterrestre. No es extraño que la serie vaya ya en nuestros días por la octava secuela y haya dado también lugar a trece películas, estrenadas entre 1979 y 2016.

Por otro lado, la ciencia ficción arañaba sin cesar cuota de pantalla por aquellos años, en los que se convirtió en práctica común de las grandes cadenas norteamericanas la programación en horario nocturno de viejas películas del género. Mientras, los niños se iban convirtiendo en los mayores aficionados gracias a la reposición en la televisión de las series que los estudios Republic habían rodado para su proyección en los cines, entre ellas *Flash Gordon*, a las que pronto se sumaron otras nuevas como *Perdidos en el espacio* o *Viaje al fondo del mar*.

Un subgénero curioso, y de gran éxito dentro de la ciencia ficción destinada al público juvenil, fue el de las historias protagonizadas por marionetas. En 1960, Gerry y Sylvia Anderson, que trabajaban para la empresa británica AP Films, desarrollaron Supermarionation, una nueva técnica de animación que consistía en el uso de vistosas marionetas suspendidas de finos cables usados a la vez como elementos de control de sus movimientos y de los componentes electrónicos

alojados en sus cabezas, que permitían dirigir la expresión de sus rostros y sincronizarla con los diálogos pregrabados. La primera serie de ciencia ficción en la que se utilizó la nueva tecnología fue *Supercar*, en 1961, pero fueron las posteriores *Fireball XL5*, *Stingray* y sobre todo *Thunderbirds* (estrenada en España en 1965 como *Guardianes del espacio*), una verdadera serie de culto dentro del género, las que permitieron explotar al máximo sus posibilidades, aunque sus prestaciones llegaron incluso a mejorar después. En la serie de 1967 *Captain Scarlet and the Mysterons*, que combinaba solenoides ubicados en el pecho de los títeres con nuevos componentes miniaturizados, las marionetas, de cabeza mucho más pequeña, ofrecían una apariencia aún más realista.

Portada del número uno de la colección de cómics *Fantastic Four* (1961). En sus páginas aparecerían multitud de personajes que luego la Marvel independizaría para crear nuevas sagas. La carismática figura de su líder, Mr. Fantástico, un científico de extraordinario genio, daría pie a asombrosas aventuras en que los tópicos de la ciencia ficción de la época se mezclaban con las teorías de la física de vanguardia, conformando una combinación de enorme atractivo para los lectores del género.

Mientras, el cómic de superhéroes no dejaba de expandirse y ganar adeptos. La *Marvel Comics Group*, que venía publicando desde los años cuarenta las aventuras de personajes como el Capitán América, comenzó a lanzar en los sesenta nuevas series. De la mano del editor Stan Lee y el dibujante Jack Kirby, vieron la luz personajes tan carismáticos como los Cuatro Fantásticos, los Vengadores, la Patrulla X, Thor y, sobre todo, Spiderman. Es la llamada Edad de Plata de los cómics norteamericanos, una década larga, entre finales de los años cincuenta y comienzos de los setenta, durante la cual los recursos y los temas más característicos de la ciencia ficción campbeliana invadieron las páginas de los cómics de superhéroes, mientras se introducía una visión más humanizada de sus protagonistas, que, dejando aparte sus superpoderes, se nos presentaban como hombres y mujeres normales, dotados de una personalidad propia y enfrentados a problemas sentimentales, económicos e incluso existenciales con los que el lector podía identificarse sin dificultad. Además, es en estos años cuando nace la idea de que las aventuras de los distintos personajes se crucen y sean coherentes entre sí, de forma que constituyan en su conjunto un verdadero universo alternativo de ficción. Una evolución similar se dio en DC Comics, la gran competidora de Marvel, editora de Superman y Batman, que creó también nuevos personajes, entre ellos la Liga de la Justicia, y construyó con ellos un universo coherente.

La madurez (1970-1980)

La Fuerza es lo que le da al Jedi su poder. Es un campo de energía creado por todas las cosas vivientes; nos rodea, penetra en nosotros y mantiene unida a la galaxia.

Obi-wan Kenobi en *Una nueva esperanza*, Star Wars, 1977

¿Equilibrio o contrarrevolución?

Por mucho que nos duela, a pesar de las alabanzas sin tasa vertidas por tantos autores hacia la Edad de Oro, la saga de la ciencia ficción narrada hasta ahora no se desvía mucho de la historia común, tanto de los individuos como de los movimientos sociales y culturales. Atraviesa primero una niñez enérgica, pero dubitativa; despierta con las fuerzas incontroladas de la pubertad; sufre luego la crisis de crecimiento de la adolescencia y la primera juventud, y solo después de tan convulsas etapas de experimentación y cambio alcanza la madurez, en la que, como sucede con los seres humanos, se equilibran por un tiempo, pórtico de la forzosa decadencia y la inexorable muerte, la creatividad y la calidad, la eficacia de las recetas probadas y la seducción poderosa, pero ahora templada, de los nuevos platos. Esa era de madurez se alcanzó en el caso de la ciencia ficción en la década de los setenta del siglo xx.

Para algunos autores, fue aquella una década sin personalidad, un tiempo perdido incapaz de aportar nada, atrapado entre la New Wave de los sesenta y el *cyberpunk* de los ochenta. Puede que sea cierto si limitamos nuestro juicio a la innovación y la creatividad, pues fuerza es decir que no fue aquella una década comparable a la precedente ni a la que la sucedió en ninguno de tales aspectos. Sin embargo, estos autores olvidan que fue entonces cuando, superado el exuberante, aunque quizá necesario, exceso de experimentalismo de la New Wave, quedó al fin consolidado el género como una rama más, tan respetable como el resto, del *mainstream* literario, abandonando así por fin las marginales y denostadas aguas de la cultura *underground* por las que navegaba desde los lejanos años de las revistas *pulp*. Parecían quedar atrás por fin los tiempos en que cualquier novela de ciencia ficción que lograra la bendición de los críticos dejaba de manera casi automática de considerarse ciencia ficción. Son muchas las evidencias que parecen respaldar esta afirmación, no por categórica menos cierta, y todas ellas requieren una cierta atención.

Para empezar, en la década de los setenta llegaban ya al centenar el número de universidades norteamericanas que integraban la ciencia ficción en sus departamentos de lengua y literatura anglosajona, usando por vez primera sus textos como modelos en los que aprender el difícil arte de la escritura en sorprendente convivencia con los debidos a la mano de los clásicos, al tiempo que los estudios eruditos sobre sus obras y sus autores iban convirtiéndose en algo usual. La crítica, por otra parte, comenzaba a cambiar su perspectiva de la ciencia ficción. Samuel Delany adelantaba en *The Jewel-hinged Jaw: Notes on the Language of Science Fiction* (1977) la dirección que tomaría a partir de los ochenta: evaluar, por fin, cada obra de acuerdo con su calidad individual, y desde consideraciones exclusivamente literarias, limitadas a su contenido y sus méritos estilísticos, entendiendo el género en su conjunto como un instrumento valioso de expresión literaria ligado a la vanguardia estética e ideológica del posmodernismo.

Entretanto, la misma realidad sociológica del género había empezado a experimentar una notable transformación: ya no era un asunto de jóvenes autores que escribían para lectores adolescentes o en los años de su primera juventud. La edad media de los escritores, y también la de sus lectores, estaba aumentando, con un creciente predominio de la franja entre los treinta y los cuarenta años, lo cual era, a un tiempo, causa y consecuencia de los cambios que experimentaban sus temas y su estilo. Tras la New Wave, la atención prestada a la calidad literaria no desaparecerá ya nunca. Se cuida la forma; la complejidad de la trama se mantiene; se atiende a la profundidad psicológica de los personajes. La ciencia ficción se ha convertido en verdadera literatura.

No menos relevante fue la irrupción de las mujeres. La obra de autoras como Joana Russ o Ursula K. Le Guin sirvió de punta de lanza a la incorporación al género, ya sin el antes indispensable disfraz de un pseudónimo masculino, de toda una generación de escritoras como Anne McCaffrey, Sheri S. Tepper o Connie Willis. En sus obras, escritas bajo una perspectiva nueva que prestaba atención a temas distintos con una sensibilidad también distinta, quedaron por fin atrás los viejos roles femeninos de las novelas de ciencia ficción clásica: la virgen tímida, presta a ser rescatada de sus libidinosos captores; la reina de las amazonas, origen de todos los males y advertencia poco sutil de los peligros de la mujer independiente; la científica solterona, recordatorio de que el éxito profesional conlleva el fracaso como mujer; la buena esposa; la hermana pequeña, independiente solo

mientras espera al hombre que la eleve a la condición de esposa y madre... No es solo que las mujeres se conviertan por fin en activas y conscientes protagonistas; es que la historia se narra desde su punto de vista; es que el género, como estas obras dejan claro, es una construcción cultural.

Por último, incluso los viejos autores de *space operas* —Robert Silverberg, John Brunner...— dieron su brazo a torcer y reorientaron su obra de acuerdo con los nuevos parámetros temáticos y estilísticos, mientras novelistas que tenían sus orígenes en la más pura ciencia ficción campbeliana como Frederick Pohl, Isaac Asimov o Arthur C. Clarke daban a la prensa en esta década algunas de sus grandes obras, como la saga de los Heechee, *Los propios dioses* o *Cita con Rama*, respectivamente. Las grandes revistas, superada la crisis, se consolidan. Lo hace *Analog*, dirigida desde 1978 por Stanley Schmidt, y *The Magazine of Fantasy and Science Fiction*, dirigida desde mediados de los sesenta por Edward Ferman. Y, en fin, los nuevos talentos que se incorporan al género en estos años, como Larry Niven o Joe Haldeman, exhiben ya desde el principio una gran calidad. En síntesis, podríamos afirmar sin mucha dificultad como Miquel Barceló que «los años setenta representaron la afirmación final de la seriedad e interés de la ciencia ficción, su reconocimiento en el mundo académico y un creciente éxito de público con la consiguiente atención editorial» (Barceló, 2015: 101).

Pero hay una cuestión a la que es necesario dar respuesta: ¿se había logrado todo ello gracias a las valientes aportaciones temáticas y estilísticas de la New Wave? ¿O, bien al contrario, la ciencia ficción solo ganó respetabilidad cuando renunció a sus arriesgados experimentos para regresar de algún modo a las viejas y seguras recetas campbelianas de la Edad de Oro? ¿Se produjo en la práctica en los años setenta una contrarrevolución en la ciencia ficción, como algunos autores han afirmado sin ambages?

La respuesta no es sencilla. Nada de lo que hemos dicho hasta el momento es incierto o exagerado, pero también sería ajustado a la verdad apuntar que a lo largo de la década hubo autores testarudos que siguieron remando a contracorriente y se mantuvieron fieles a los temas y las formas clásicas. En realidad, los ya citados Pohl, Asimov o Clarke nunca fueron del todo campbelianos ni tampoco dejaron de serlo, de modo que al no resultar influidos en demasía por la New Wave tampoco hubieron de purgar después sus excesos. Otros como Larry Niven alcanzaron el éxito sin incorporar en sus obras elemento alguno de aquel movimiento. Y cuando, en los últimos años de la década, comenzaron a incorporarse autores jóvenes, nacidos ya treinta o cuarenta años antes, en su mayoría dotados de una sólida formación científica frente a la humanística habitual en los escritores de los sesenta, optaron por un tipo de historias que parecía más próximo a los parámetros campbelianos que a los definidos por *New Worlds* o *Visiones Peligrosas*. La ciencia ficción semejaba decantarse de nuevo por una mezcla de sólida especulación científica y aventura espacial clásica.

Nada de ello era casual. La sociedad de los setenta no era la de los sesenta, y no lo eran tampoco sus valores ni sus esperanzas. Mayo del 68, más que el embate más resuelto y osado contra el orden establecido, fue en realidad el canto de cisne de un movimiento que se agotó en sí mismo poco después; los límites del cambio, y sus contradicciones, habían quedado claros para muchos. El tiempo de los sueños había pasado; quizá era la hora de regresar a terrenos más seguros. También, desde luego, en la ciencia ficción. Hubo, pues, contrarrevolución, pero no por completo. Aunque los temas y los tonos volvieran a ser de algún modo los de antes, no lo era en absoluto el estilo ni la exigencia literaria. Ya no valía escribir de cualquier manera, y los aficionados, más maduros como hemos dicho, ya no estaban dispuestos a entregar su entusiasmo a escritores que no conocían su oficio. En suma, los experimentos literarios de la New Wave, tenidos ahora por excesivos, son abandonados, pero solo eso: ni la trama ni los personajes ni los temas son exactamente los de la Edad de Oro; tras la ciencia *hard* y los viajes espaciales, que retornan, hay ahora un espacio reservado para los conflictos existenciales, los asuntos de más calado y la reflexión última sobre la condición humana.

Representación idealizada del Mundo Anillo, verdadero protagonista de la novela homónima de Larry Niven, colosal obra de ingeniería cósmica y origen desconocido que constituye el destino del viaje iniciático de los personajes.

La descripción puede servirnos para las grandes obras de la década. La saga de los Heechee, de Frederik Pohl, iniciada en 1977 con *Pórtico* y completada con otras tres novelas entre 1980 y 1990, es, en apariencia, una *space opera* convencional apegada a la ciencia ficción *hard*. En la práctica, sin embargo, ni la trama ni los personajes ni los diversos temas que trata la serie —las inteligencias artificiales, la inmortalidad, la angustia existencial...— son en modo alguno los tradicionales, y el conocimiento científico que reflejan sus páginas no se limita tampoco a la física o la cosmología, sino que integra también ciencias sociales como la psicología. Algo similar podría decirse de la saga del Centro Galáctico, de Gregory Benford, iniciada en 1977 con *En el océano de la noche*, en la que se traza un ambicioso panorama del futuro de la galaxia como lucha entre las civilizaciones orgánicas y las basadas en máquinas inteligentes, complementando su brillante especulación científica y tecnológica con reflexiones más profundas sobre la relación entre el medio ambiente y la organización social. Y no muy distinta habría de ser nuestra valoración de la serie iniciada en 1975 con *La guerra interminable*, de Joe Haldeman, en la que la carcasa externa de una *space opera* sirve de pretexto para un sentido alegato pacifista, polo opuesto a *Starship troopers* de Heinlein, formulado con un lenguaje de gran belleza.

Un poco más difícil podría resultar valorar en iguales términos otras series iniciadas en esta década. Es el caso de la saga del Mundo Anillo, de Larry Niven, que se nos aparece ataviada con todos los ropajes propios de la ciencia ficción campbeliana. Iniciada en 1970 con *Mundo anillo* e integrada en total por cuatro novelas, halla su principal reclamo en la descripción de un planeta artificial —una suerte de esfera de Dyson de forma alternativa— construido por una civilización en apariencia extinguida, pero no deja de tener interés la relación entre los protagonistas, pertenecientes a civilizaciones galácticas tan distintas que la comunicación y la empatía entre ellos parece verdaderamente milagrosa. Lo mismo podría decirse de la trilogía de Gea, de John Varley. Iniciada en 1979 con *Titán*, comparte con *Mundo anillo* de Niven o *Cita con Rama* de Clarke el tema del artefacto de origen desconocido con el que se topan un grupo de exploradores, así como el resto de convenciones del subgénero, pero las adereza con una imaginación desbordante, un ritmo narrativo endiablado y un tratamiento tan poco habitual del sexo que nadie lo bastante sincero calificaría sin más esta alucinante saga cono una *space opera* tradicional. Paradójicamente, es la tetralogía iniciada por Arthur C. Clarke en 1972 con *Cita con Rama* la menos interesante de todas ellas, así como la más apegada a los convencionalismos de la ciencia ficción *hard*. Sin la refrescante aportación de los curiosos extraterrestres de Niven ni la imaginación de Varley, y privada asimismo del compromiso filosófico del Clarke de sus primeras obras, debe su fama más al nombre del autor que a su calidad objetiva, como sucede, por otra parte, con la mayoría de las obras escritas por Clarke en estos años.

Mención especial merece por su originalidad la serie del autoestopista galáctico, de Douglas Adams. Iniciada en 1979 con *Guía del autoestopista galáctico*, y completada en 1992 con la quinta y última entrega, *Informe sobre la Tierra: fundamentalmente inofensiva*, constituye un magnífico ejemplo de la enorme multiplicidad de enfoques que permite la ciencia ficción. El de Adams, en concreto, no es otro que una mezcla de humor ácido y crítica social contemporánea, cuyo resultado, sin constituir en modo alguno una obra maestra, se deja leer con agrado.

Se trata, tan solo, de las series. El número de novelas independientes de gran calidad que dejó la década fue también considerable. Mientras autores como Silverberg o Ballard prolongaban la New Wave con sus osados experimentos literarios, otros como Asimov (*Los propios dioses*, 1972) o Ursula K. Le Guin (*Los*

desposeídos, 1974; *El nombre del mundo es Bosque*, 1976) escribían sus mejores novelas sin permitirse ninguno, y no faltaban quienes, como Larry Niven, compaginaban sus sagas con las aventuras espaciales clásicas a cuatro manos (*La paja en el ojo de Dios*, con Jerry Pournelle, 1974) o se mostraban, por el contrario, más originales en sus obras individuales que en las series, como es el caso del mismo Frederik Pohl (*Homo Plus*, 1976). Pero las grandes novelas individuales de estos años responden también al modelo de la aventura espacial clásica, con las características señaladas con respecto a las series. *Tau Cero*, de Poul Anderson (1970), por ejemplo, pura ciencia ficción dura, trata también temas como la voluntad de supervivencia del ser humano, y la forma en que este se aferra a los ritos sociales para no perder la cordura en situaciones de grave riesgo. *Jinetes de la antorcha*, de Norman Spinrad (1974), introduce en el marco de un viaje interplanetario el tema de las conexiones neuronales hombre-máquina que será después tan del gusto de los autores del *cyberpunk* en la década siguiente.

Pero no todas las obras importantes de la década responden en el mismo grado al modelo de ópera espacial *dignificada* que hemos descrito. No sucede así, sobre todo, con las novelas escritas por mujeres, mucho más preocupadas por la reivindicación que por la distracción. Además de las ya citadas de Ursula K. Le Guin, que se cuenta entre lo mejor que ha dado el género, cabe mencionar al menos dos autoras relevantes que se dieron a conocer por entonces: Vonda N. McIntyre, nacida en 1948, y James Tiptree Jr., pseudónimo de la psicóloga Alice Bradley Sheldon (1915-1987). A la primera debemos *Serpiente del sueño* (1978), muy similar en su estructura a *La mano izquierda de la oscuridad*, que nos muestra, también a través de un viaje, un mundo en el que los principales puestos de autoridad están ocupados por mujeres. Respecto a la segunda, su novela *En la cima del mundo* (1978) es quizá menos feminista que el resto de su producción literaria, pero llama la atención por la forma magistral en la que se describen los sentimientos humanos básicos desde el punto de vista de otra especie.

George R. R. Martin en una fotografía reciente. El autor de *Juego de Tronos* se ha convertido en uno de los autores de ciencia ficción y fantasía más populares de todos los tiempos.

Mención especial requiere también la primera novela de un autor cuya fama reciente ha llegado a superar todas las marcas conocidas en un escritor de ciencia ficción. Se trata, por supuesto, de George R. R. Martin, padre de la célebre saga de espada y brujería Canción de hielo y fuego, más conocida como *Juego de tronos*. *Muerte de la luz* (1977) narra la historia de Dirk T'Larien, un terrestre que acude a Worlorn, un planeta errante en el que conviven distintas culturas alienígenas, para cumplir con su vieja promesa de amor a Gwen Delvano. Pero el verdadero interés del relato se encuentra en su trasfondo, la elegiaca y precisa descripción de una cultura que conoce su trágico destino y sabe que nada puede hacer por hurtarse a él.

LA EXPLOSIÓN DEL CINE DE CIENCIA FICCIÓN

Pero si la ciencia ficción literaria alcanzaba en los años setenta su anhelado estatus de género respetable, otra de sus manifestaciones, la cinematográfica, se preparaba a disfrutar de su era de mayor esplendor. Los años setenta no tienen ya ese encanto ingenuo del cine de marcianos de los cincuenta, pero, en compensación, disfrutan de mucha mayor popularidad y, sobre todo, de presupuestos mucho más generosos que permiten a sus directores reflejar en la gran pantalla el sentido de lo maravilloso sin el que la ciencia ficción pierde su razón de ser. No obstante, al comienzo de la década nada permitía pensar que tal cosa fuera a suceder. La obra maestra de Kubrick, *2001: Una odisea del espacio* (1968) había alcanzado tales cotas de perfección que no parecía posible ya no solo igualarla, sino incluso aproximarse a ella. Y así las cosas, ¿qué sentido tenía arriesgarse a hacerlo? Por otra parte, algunos de los temas clásicos carecían ya de razón de ser. Cuando el 21 de julio de 1969 Neil Armstrong daba «un pequeño paso para un hombre, pero un gran salto para la humanidad», hollando con su pie la superficie de la Luna, nuestro satélite perdía todo interés como destino de los viajes espaciales. No cabía soñar con lo que ya era realidad; era necesario explorar otros destinos, otros asuntos: la magia debía viajar a las estrellas.

Quizá por ello, la mayor parte de las películas de los setenta, como sucede con las novelas, son *space operas*, pero lo son también de una índole bien distinta de la de los cincuenta. Poco queda ya de aquellos viejos cohetes que exploran nuestro satélite; menos de las aventuras intrascendentes en Marte o la Luna; nada, en fin, de los científicos locos o los extraterrestres malvados que personifican siempre al enemigo soviético. Es el espacio sideral, lejano y misterioso, el ambiente en que trascurren sus historias; naves enormes como planetas los vehículos que conducen a él; y temas más profundos como la paz, el medioambiente o la explosión demográfica los que obsesionan a sus protagonistas. Y es, más que nunca, un género popular. Como ha escrito Javier Memba, «el pequeño paso de Armstrong también es un gran paso para el género» (Memba, 2011: 21).

«Yo he visto cosas que vosotros no creeríais. Atacar naves en llamas más allá de Orión. He visto Rayos-C brillar en la oscuridad cerca de la puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo... como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir». Al igual que Roy Batty, el replicante interpretado por Rutger Hauer en la película *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), el cine de ciencia ficción de los setenta evoca por vez primera el espacio en toda su sobrecogedora inmensidad.

Se acabó al fin, por otra parte, servir de instrumento propagandístico a los detentadores del poder. Los directores de los setenta tienden, en este género como en los demás, a colocarse al otro lado, entre los que critican el orden establecido. Así lo anticipa ya *THX 1138* (George Lucas, 1971), que describe una sociedad subterránea dirigida por inteligencias artificiales en la que el sexo está prohibido y las drogas mantienen embridados los instintos y las voluntades de los individuos. ¿Miedo a los ordenadores? Sin duda. Ya lo habíamos visto en la presunta locura de Hal 9000, el cerebro electrónico de la *Discovery* en 2001. Pero también mucho más: crítica al Estado autoritario, reivindicación de la libertad individual, incluso nostalgia de un mundo más natural, más humano. Un tono similar, pero más mesurado, más desdibujado, encontramos en *La amenaza de Andrómeda* (Robert Wise, 1971), en la que científicos y militares aparecen, codo a codo, como responsables últimos de la masacre provocada por un virus llegado a bordo de un satélite

artificial que regresa a la Tierra.

Crítica, desde luego, pero bien distinta de la que se hallaba implícita en las viejas utopías clásicas, cuya idealizada perfección satirizaba, por mera comparación, las carencias más sangrantes de la sociedad real. Es, por el contrario, la distopía el arma preferida de estos nuevos críticos, que imaginan el futuro como una hipérbole del presente en la que los males de nuestro tiempo se agigantan hasta la náusea. Sucede así con *Zardoz* (John Boorman, 1974), en cuyo mundo, imagen distorsionada del nuestro, explotadores y explotados llevan vidas del todo antagónicas, pero igualmente inhumanas y alienantes, o en *Rollerball* (Norman Jewison, 1973), retrato de una sociedad hedonista en la que las naciones han dejado paso a las grandes empresas, y la guerra no es sino un deporte competitivo y violento en el que la derrota significa la muerte, parodia indiscutible de un mundo, el nuestro, en el que la dignidad del ser humano se sacrifica a diario en el altar de la competencia capitalista. Incluso cuando la descripción se acerca a lo utópico, la realidad que se oculta detrás es aún más perversa. Es el caso de *La fuga de Logan* (Michael Anderson, 1976), que transcurre en un futuro sin hambre, guerras ni enfermedades, en el que la humanidad se ha entregado al más absoluto hedonismo al precio de limitar su vida a treinta escasos años. Culto al cuerpo, sacralización de la juventud, obsesión con la inmortalidad desfilan por los fotogramas de una cinta que pone el dedo en la llaga de algunas de nuestras más modernas obsesiones de nuevos ricos acomodados y decadentes.

Otras veces la distopía parece preocuparse por temas más concretos, pero sin duda reveladores del pensamiento crítico de la época. La ecología es uno de ellos. En la bucólica *Naves misteriosas* (Douglas Trumbull, 1971), el autor de los inefables efectos especiales de *2001*, metido ahora a realizador, nos cuenta la historia de Freeman Lowell, un botánico al cuidado de los delicados ecosistemas que transporta en su seno una nave invernadero concebida para preservar la biodiversidad terrestre en peligro. Cuando desde la Tierra llega la orden de quemar la preciosa carga, Lowell pierde la razón y asesina a sus compañeros dispuestos a obedecer tan criminal mandato.

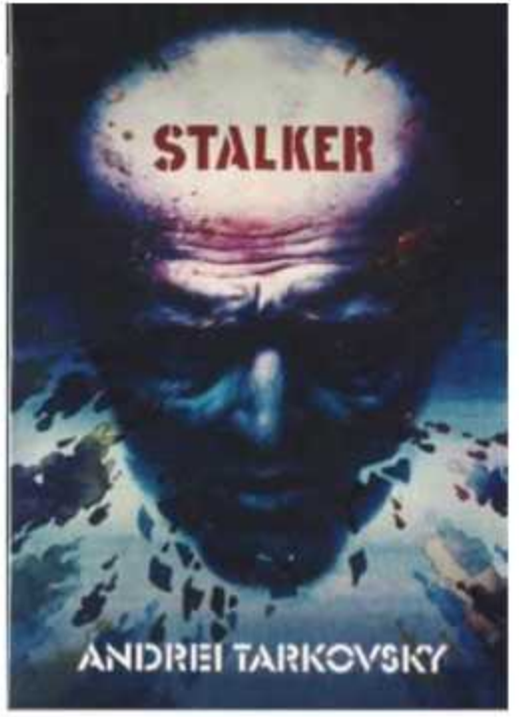
Pero ninguna de estas cintas, encomiables todas ellas, será la llamada a escribir con letras de fuego en la historia del género el comienzo de una era. Tal honor corresponde sin duda a *La Guerra de las galaxias* (George Lucas, 1977), la película de ciencia ficción más popular de todos los tiempos y por sí sola un fenómeno social y cultural de una dimensión desconocida hasta entonces. Y lo curioso es que en modo alguno se trata de un relato lleno de profundidad; es, bien al contrario, una *space opera* clásica, o, mejor dicho, un sencillo cuento de hadas cuya historia transcurre en una galaxia muy lejana como podría haber transcurrido en la Venecia medieval; un relato infantil, plagado de tópicos manidos sobre buenos y malos, héroes y villanos, princesas en peligro y graciosos sinvergüenzas con un corazón de oro donde la única nota discordante con la tradición del género de aventuras es que, como no podía dejar de suceder en los años setenta, los rebeldes son los buenos y los malos representan el orden establecido. ¿Qué hizo, pues, de ella el fenómeno de masas en que enseguida se convirtió? El relato mismo tiene mucho que ver, pues su naturaleza recuerda a la de esas historias que nos contaban de niños, que no son distintas de las que, desde el comienzo mismo de los tiempos, se narraban en la oscuridad de la noche al calor cómplice de las hogueras. Pero la película no habría sido lo que fue sin sus efectos especiales. Lucas era un mago de lo imposible. Y de eso va el cine, en especial el de ciencia ficción, de hacer creer que lo imposible es posible, y Lucas supo hacerlo de tal manera que los espectadores quedaron fascinados. Ningún otro director lo ha logrado nunca hasta ese extremo; por eso *La Guerra de las galaxias*, ese compendio infantiloide de lugares comunes y personajes planos, es una obra maestra.

Cuantas películas se filmaron después por aquellos años, algunas de ellas muy apreciables, quedaron condenadas a navegar en su estela, a pesar de que el recurso a los efectos especiales más novedosos y creíbles se convirtió en condición *sine qua non* del género después de la cinta de Lucas. Así sucedió, para empezar, con el primer largometraje de ciencia ficción firmado por el que llegaría a ser el rey Midas indiscutible del cine contemporáneo, Steven Spielberg, *Encuentros en la tercera fase* (1977), cuyos efectos especiales, debidos también a Trumbull, no bastaron para envolver a la historia, por lo demás tan infantiloide como la de Lucas, en el halo de magia de *La Guerra de las galaxias*. Más cerca estuvo de lograrlo

Superman (Richard Donner, 1978), primer espécimen moderno del subgénero de superhéroes, cuya evidente grandiosidad y marcado tono épico, alusiones bíblicas incluidas, provocó tal impacto que aseguró no solo su propio éxito, sino el de casi cualquier personaje, ya fuera de la DC, como en este caso, o de la Marvel, que osara dar el salto desde el cómic a la gran pantalla en años posteriores. Pero la que sin duda lo logró, colocando bien firmes los cimientos de una franquicia que lleva asentada por igual en la gran pantalla y en la pequeña ya cinco décadas, fue *Star Trek, la película* (Robert Wise, 1979), primera cinta basada en la serie original de Gene Roddenberry, no menos espectacular que la de Lucas —no en vano sus efectos visuales son también obra del inevitable Trumbull— pero sin duda con mayores pretensiones en lo que a la historia se refiere, pues *Star Trek* aúna los rasgos de la perfecta utopía futurista con las virtudes del relato clásico de aventuras. La célebre nave *Enterprise*, en su perpetua búsqueda de nuevos mundos que conocer y nuevas culturas de las que aprender, simboliza el espíritu humano, nunca conforme con lo que tiene, por perfecto que pueda ser, y ansioso siempre de nuevos descubrimientos y experiencias.

Los años setenta regalaron también al género una nueva concepción de ese híbrido entre terror y ciencia ficción que había sido tan característico de sus primeros pasos en la gran pantalla. *Alien, el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979) fue, a la vez, una reivindicación y una puesta al día de la clásica figura del extraterrestre malvado que tanto éxito había cosechado en el cine de los cincuenta y que las cintas de Lucas y Spielberg habían desterrado en favor de sus criaturas graciosas, bienintencionadas y un tanto simploides. Alien es, sin paliativo alguno, un ser perverso; encarna el mal en su acepción más pura, como los terribles dioses primigenios de la mitología creada por H. P. Lovecraft. Tan pura es su maldad que ni siquiera cabe atribuirla a la sociedad, como hacía Rousseau en su *Emilio*. Y quizá por ello tuvo el éxito suficiente para dar a luz no solo a tres secuelas de gran calidad, sino incluso a un nuevo subgénero, el de los alienígenas depredadores, que continúa vigente aún en nuestros días.

Mientras, como venía siendo habitual, la cinematografía del resto del mundo seguía prestando escasa atención a la ciencia ficción. Solo en el Reino Unido hallamos en los setenta producciones de alguna enjundia. Sin espacio para detallarlas como merecerían, cabría destacar entre ellas, además de la ya citada Zardoz, *La tierra olvidada por el tiempo* (Kevin Connor, 1975), en la que los supervivientes de un barco hundido por un submarino alemán en plena Gran Guerra son recogidos por este y, tras vivir algunas peripecias sin interés, descubren por azar una isla en la que hombres primitivos y dinosaurios conviven con tanta normalidad como falta de rigor histórico. Respecto a España, de 1972 es *Pánico en el Transiberiano*, de Eugenio Martín, en la que un alienígena despierta de un letargo de miles de años para sembrar el pánico en el tren que transporta el cadáver congelado de un homínido en cuyo interior había sobrevivido. Y, en fin, de 1979 data la soviética *Stalker*, dirigida por Andrei Tarkovski, cuyo protagonista, que da su nombre al filme, se ve obligado a penetrar en un extraño lugar de reminiscencias posapocalípticas.



Cartel publicitario de la película *Stalker*, de Andrei Tarkovski. Basada en *Picnic al borde del camino*, de Arkadi y Boris Strugatski, describe el viaje de tres hombres a través de «la Zona», un lugar posapocalíptico donde buscan una

habitación con la capacidad de cumplir los más íntimos deseos.

Los límites de la ciencia ficción (1980-2000)

Space travel was a dream, the precious dream of sf fans. It was part of the power fantasy of the sf magazines. When space travel became reality, the dream was taken away from them. No wonder that the sales of magazines dropped dramatically after that.[2]

Brian W. Aldiss: *Billion Year Spree: The True History of Science Fiction*, 1973.

Contrarrevolución a medias, sí, pero contrarrevolución a fin de cuentas. Hacia 1980, en lo que se refiere a escenarios, subgéneros y filosofía, los parámetros de la edad de oro habían vuelto a imponerse, si bien con mayores exigencias en cuanto a la forma y a la caracterización de los personajes. Un recorrido más o menos minucioso por las principales novelas de ambas décadas sin duda confirmaría esta impresión, que no es muy distinta de la que despiertan en el observador atinado los años setenta. Pero no por ello debemos pensar que los veinte últimos años del siglo XX no produjeron grandes autores ni obras destacables. Lo hicieron, y a un nivel que permite afirmar que la ciencia ficción, aunque en apariencia incapaz de seguir innovando tras el fin de la New Wave, no lo era de seguir emocionando, e incluso entusiasmando, a sus seguidores y a los que no lo eran tanto.

Es el caso, desde luego, de Orson Scott Card, que inicia en 1985 su célebre saga de Ender con la primera de sus novelas, *El juego de Ender*, en la que el tema clásico de la instrucción militar de un cadete espacial, ya abordado por Heinlein o Harrison, se ve enriquecido por una profunda reflexión sobre el proceso de creación de un líder centrado en su dimensión psicológica antes que en la estrictamente castrense. Más interesante aún es la segunda novela de la serie, *La voz de los muertos* (1986), en la que el asunto de la siempre difícil relación entre especies inteligentes es tratado con una profundidad y una riqueza de matices de tal calibre que hacen de ella una de las grandes novelas de la ciencia ficción de todos los tiempos. Otras doce completan la saga, y sus derivaciones ambientadas en su mismo universo, entre 1986 y 2014. Acierta de pleno Miquel Barceló cuando afirma que, en conjunto, constituyen una verdadera obra maestra que aborda «problemas de todo tipo: éticos, de estrategia militar, de empatía entre componentes de un mismo grupo, de enfrentamiento y comprensión entre especies distintas, sobre la formación de personalidades adultas a partir de adolescentes y niños» (Barceló, 2015: 229). Pero a pesar de ello también cuenta este autor con sus detractores, que le atribuyen una moralidad puritana y desprecian su estilo por considerarlo en exceso semejante al de los viejos escritores *pulp* (Moreno, 2010: 393).

Quizá podría decirse lo mismo, pero en este caso con razón, de una de las mayores revitalizadoras de la *space opera* que ha dado a luz la ciencia ficción de los últimos años, Lois McMaster Bujold, cuya saga de Miles Vorkosigan, iniciada en 1986 con tres novelas, *Fragmentos de honor*, *El aprendiz de guerrero* y *Ethan de Athos*, ha alcanzado con la última de sus entregas (*Criópolis*, 2010) el respetable número de quince obras. En apariencia, nos hallamos ante un espécimen típico de ópera espacial: naves interplanetarias, imperios galácticos, acción y aventuras a raudales, y, por supuesto, tramas sencillas y pretensiones literarias escasas. Pero no es así. El protagonista de la saga, Miles, es un antihéroe: escuálido, de corta talla y huesos frágiles, compensa su debilidad física con un gran talento y, sobre todo, con una fina ironía que atrapa al lector desde el primer momento y hace olvidar enseguida las carencias literarias, evidentes, que puedan tener las obras de la escritora de Ohio.

No menos ortodoxo es David Brin, doctor en Astrofísica y autor de la célebre saga de la Elevación de los pupilos, conjunto de dos trilogías iniciado en 1980 con *Navegante Solar*, aunque fue la publicación en 1983 de su continuación, *Marea estelar*, el hito que hizo de esta serie una de las de mayor éxito de las últimas décadas. El tema es sugerente: un universo perfectamente organizado en el que las civilizaciones galácticas evolucionan bajo la tutoría de otras más avanzadas. En este contexto, la humanidad, que ha hecho ya desenvolverse a dos culturas, la de los neodelfines y la de los neochimpancés, pero ha evolucionado por sí misma sin tutor alguno, constituye una insultante anomalía que le granjea numerosos enemigos cósmicos. Con estos mimbres, Brin construye novelas típicas de la ciencia ficción *hard*, cuidando mucho el rigor científico, pero sin despreciar la trama, la caracterización de los personajes y las reflexiones que van más allá de las meras ciencias físicas, como las relacionadas con la ecología, la religión y la misma evolución social. Un ejemplo paradigmático y excelente, en suma, de la ciencia ficción neocampbeliana de la época.

También lo es, desde luego, la pentalogía de Chanur de C. J. Cherryh, iniciada en 1982 con *El orgullo de Chanur* y cerrada diez años después con *Chanur´s Legacy*, aún sin traducir al español. Dotada de una amplísima formación que incluye tanto las disciplinas sociales y humanísticas como las científicas, la autora

norteamericana construye en esta serie una *space opera* clásica, pletórica de acción y aventuras, pero alterando en buena medida sus parámetros tradicionales para adecuarlos a una época distinta: la protagonista es de sexo femenino; desempeña un puesto de poder, bien distinto de los roles característicos de la mujer en la ciencia ficción clásica; y no es humana, sino miembro de una especie de leones antropomorfos en la que las hembras ocupan la posición dominante. Un contenido distinto al tradicional, en fin, vertido en un continente similar y sin perder en el experimento ninguna de sus virtudes. Otra trilogía de la misma autora es *Cyteen* (1988), que explora, también con protagonista femenina, el tema de la clonación, sin despreciar otros como la sociología del poder o los límites de la ingeniería social. Similar a estas series es Xenogénesis, de Octavia Butler, integrada por tres novelas: *Amanecer* (1987), *Ritos de madurez* (1988) e *Imago* (1989). Protagonizada por Lilith, una mujer de color obligada a vivir entre los extraños extraterrestres que la han rescatado de la hecatombe nuclear que ha puesto fin a la vida en la Tierra, explora el siempre complejo y sugerente tema de las relaciones entre especies mutuamente repulsivas pero forzadas a comprenderse en razón de su propia y común inteligencia. En la misma línea habría que situar a Sheri S. Tepper, cuya novela *La puerta al país de las mujeres* (1988), para algunos provocativa, describe una sociedad posapocalíptica en la que son estas las depositarias de lo que queda de la civilización mientras los hombres continúan entregando sus vidas a la violencia y la guerra. Las tres autoras, Cherryh, Butler y Tepper, permiten comprobar hasta qué punto las mujeres son capaces de realizar interesantes y renovadoras aportaciones a un género aún dominado por los hombres que se perderá mucho si continúa estándolo mucho tiempo.

El año 1987 marcó un nuevo hito de la *space opera* renovada con la publicación de *Pensad en Flebas*, del escocés Iain M. Banks (1954-2013), primera entrega de la impresionante saga de la Cultura, cuya novena y última entrega, *The Hydrogen Sonata*, aún sin traducir, se publicó en 2012. A lo largo de sus páginas hallamos mucho de lo que cabe esperar: naves estelares gigantescas, viajes interplanetarios, extrañas especies, ambientes exóticos... pero también una trama interesante y personajes trazados con algo más que un par de pinceladas. La mayor aportación de la serie, empero, es su propio universo, en el que La Cultura, una civilización intergaláctica que ha superado todos los problemas de la vida colectiva gracias a la interacción constructiva entre inteligencias artificiales y diversas especies inteligentes, humanoides o no, se ve enfrentada a sociedades periféricas poco evolucionadas cuyos personajes sirven al autor de vehículo para una interesante crítica sobre las limitaciones de una utopía cibersocial como la que describe. De gran influencia en autores posteriores como Alastair Reynolds o Richard Morgan, inaugura una *space opera hard* británica con evidentes inquietudes sociales, bien distinta de la norteamericana.

No pueden enmarcarse en esta línea, empero, los trabajos que por entonces publicaba el otrora revolucionario y también británico Brian W. Aldiss. Su trilogía de Heliconia (1982-1985) parece más que nada un vasto documental novelado sobre un planeta imaginario, el que da nombre a la serie, que deseara diseccionar con minuciosidad de entomólogo, describiéndolo en todas sus dimensiones, desde su ecología a sus sociedades, desde su geología a sus religiones. A pesar de ello, el profundo lirismo de la prosa de Aldiss y la originalidad de sus planteamientos —el planeta gira en torno a una estrella binaria— bastan para mantener el interés de la lectura, que no deja de ser recomendable.

Se escribieron otras muchas sagas en los ochenta, pero se trata ya más bien de obras que cabría encuadrar antes en el género fantástico que en el de ciencia ficción o, en el mejor de los casos, a caballo entre ambos, por lo que, desde nuestro punto de vista, no es este el lugar para tratarlas con detalle. Es el caso de la larguísima serie del Mundodisco, de Terry Pratchett, que mezcla humor, mitología y cuentos de hadas en una interminable saga de cuarenta títulos; la saga del Exilio en el Plioceno, de Julian May, o la pentalogía del Libro del Sol Nuevo, de Gene Wolfe. Pero, por supuesto, no todo son sagas en esta década; también hay novelas individuales de altísimo nivel que debemos traer aquí a colación, al objeto, sobre todo, de comprobar si resulta aplicable a ellas el concepto de *space opera* o ciencia ficción campbeliana renovada que hemos considerado característico de la década. Es el caso de *Cronopaisaje*, de Gregory Benford (1980), sin duda un acabado ejemplo de ciencia ficción *hard* cuya elevada calidad literaria e interesante reflexión

sociológica sobre las contradicciones del *establishment* científico convierten en algo muy superior. Lo mismo podría decirse de *La nave de un millón de años*, de Poul Anderson (1989), que, en un registro distinto a su propia novela de veinte años antes, *La patrulla del tiempo*, explora la historia de la humanidad desde la perspectiva de unos seres inmortales que viajan en el tiempo, y también de *Huevo del dragón*, del astrónomo profesional Robert L. Forward (1980), una novela *hard* sobre la posible existencia de vida en la superficie de una estrella de neutrones cuyo mayor interés, aun siendo fascinante, no son los aspectos puramente científicos del problema, sino la cuidada descripción de la evolución de una civilización desarrollada en tan duro medio físico.

Lo curioso es que no siempre son las obras de los científicos reconocidos las que mejor tratan temas que, en apariencia, exigen un profundo conocimiento de la ciencia. Es el caso de *Contacto*, de Carl Sagan (1985), y *El texto de Hércules* (1986), de Jack McDevitt. El tema es, en ambas novelas, el mismo: el primer contacto con una civilización extraterrestre que envía un mensaje a la humanidad. Sin embargo, lo que en la obra de Sagan es frialdad carente de emoción, en la de McDevitt es sugerente especulación sobre los efectos religiosos, políticos, económicos e incluso científicos de ese primer contacto. Como puede verse, también en la ciencia ficción, que no deja de ser literaura antes que cualquier otra cosa, el arte termina por imponerse sobre el mero conocimiento, por profundo que este sea.

También muy sugerente, y aún más original en sus planteamientos, es *Rito de cortejo* (1982), de Donald Kingsbury, ambientada en una sociedad alienígena forzada a vivir en un entorno hostil en el que el canibalismo es la única respuesta posible a la falta de proteínas y el desarrollo tecnológico es mínimo, parámetros que dan pie al autor para entregarse a una interesante reflexión en la que lo ecológico, lo antropológico e incluso lo psicológico es analizado e integrado con una maestría que sufriría sin rubor la comparación con el *Dune* de Frank Herbert. Y no resulta de menor interés *Las torres del olvido* (1987), del australiano George Turner, una distopía futurista cuya originalidad deriva de la perspectiva desde la que se aborda su tema central, más económica que sociológica o política, algo muy poco frecuente en el género, y cuyos planteamientos sobre la creciente desigualdad a la que podría estar abocada la humanidad en un futuro no demasiado lejano resultan cuando menos inquietantes.

EL CYBERPUNK

Pero si algo no puede ser nunca la ciencia ficción es conformista; ¿cómo, si no, preservar ese sentido de la maravilla sin el cual pierde su razón de ser y, por ende, compromete su propia existencia? Por ello, poco a poco fue conformándose, otra vez, un grupúsculo de rebeldes. Jóvenes autores que entendían lo que estaba sucediendo como una involución total del género en lo estilístico y lo conceptual asumieron el compromiso de revivir el impulso renovador de la New Wave, sin adoptar sus ya caducos postulados, sino insuflando en la ciencia ficción la reflexión acerca de cuánto podían tener de interés, de reto y de peligro los avances tecnológicos de los ochenta, en especial la informática, y buceando en la nueva contracultura que entonces ofrecía el movimiento *punk* para obtener de ella, como la New Wave lo había hecho en los setenta con el movimiento *hippie*, las armas para una nueva crítica y un nuevo estilo. Así nació el *cyberpunk*.

El movimiento no surgió de manera inconsciente; no apareció sin más como resultado de la irrupción de nuevos autores o de la masa crítica acumulada por la iniciativa individual y descoordinada de cierto número de personas. Bien al contrario, el impulso inicial fue obra de un solo individuo al que luego se sumaron conscientemente, en mayor o menor grado, algunos otros, que fueron tomando contacto entre sí en convenciones de aficionados al género como la de Austin, Texas, de 1982. Ese individuo no fue otro que William Gibson, en cuyos relatos encontramos, ya maduros, todos los rasgos que luego se considerarán característicos de la corriente. Hubo precedentes, desde luego; nadie comienza a escribir sin haber leído. Lo fueron, de algún modo, Samuel R. Delany y, sobre todo, John Brunner, cuya novela *El jinete de la onda de choque*, de 1975, anticipa ya la estética del movimiento. Pero sin Gibson no podríamos hablar siquiera de *cyberpunk*.

Poco a poco, los simpatizantes de Gibson fueron organizándose, y fue uno de ellos, Bruce Sterling, quien asumió de modo consciente el necesario papel de ideólogo del movimiento. De su mano nació a principios de los ochenta el *fanzine Cheap Truth*, en el que estos jóvenes empezaron a defender sus ideas sobre el género, y también a él se debe *Mirrorshades*, antología publicada en 1986, cuyo papel en el nacimiento del *cyberpunk* fue equivalente al de las *Visiones Peligrosas* de Harlan Ellison en el de la New Wave. Pero antes, en 1984, William Gibson había publicado la primera novela por completo *cyberpunk*, *Neuromante*, que ganó en 1985 los premios Hugo y Nébula.

Neuromante es la saga de Henry Dorrett Case, un vaquero del ciberespacio que se gana la vida robando y vendiendo información en un mundo virtual, pero más real para él que la realidad misma. Es también una historia de aventuras, de buenos contra malos, llena de violencia y de acción trepidante. Pero es, sobre todo, la historia de esa realidad: un mundo dominado por los ordenadores en el que la información es el único poder y las personas sobreviven como pueden en un entorno urbano hipertecnológico, pero a un tiempo oscuro, sórdido y profundamente deshumanizador, impresión que agudiza el estilo literario de Gibson, plagado de neologismos, elipsis y saltos cronológicos que convierten la lectura de la novela en una aventura compleja e inquietante.

William Gibson en 2007. Fundador indiscutible del *cyberpunk*, incluso él mismo ha terminado por abjurar de sus postulados. Su novela *Mundo Espejo* (2003) ni siquiera puede considerarse ya ciencia ficción.

¿Son esas, quizá, las características del *cyberpunk* como movimiento? Desde luego. Las obras posteriores toman de *Neuromante* esa mezcla de realidades, la virtual y la física, vinculadas por medio de tecnologías como la cibernética o la inteligencia artificial; imitan sus personajes, casi siempre antihéroes que subsisten

trapicheando al margen de la ley, pícaros modernos, individualistas recalcitrantes que conciben su propia existencia no tanto como una guerra sin esperanza contra el orden establecido, sino como un hecho dado que les conduce a una angustia resignada ante un mundo que ni comprenden ni tratan de comprender (Moreno, 2010: 397); asumen su entorno, por lo general terriblemente desigual en lo social y autocrático en lo político, cuando no una selva económica sin paliativos en la que el poder pertenece en exclusiva a las grandes corporaciones; y, por último, en el mejor de los casos, se valen de sus obras para lanzar sobre la sociedad contemporánea una crítica feroz que fustiga su deshumanización, su materialismo, su vacua sacralización de la tecnología y el creciente autoritarismo que se oculta tras la apariencia democrática de sus instituciones políticas. En palabras de Bruce Sterling: «Cualquier cosa que se le puede hacer a una rata se le puede hacer a un humano. Y podemos hacer casi cualquier cosa a las ratas. Es triste pensarlo, pero es la verdad y no cambiará tapándonos los ojos. Eso es *cyberpunk*».

Pero ¿cuál es la prioridad del movimiento? ¿La estética o la crítica? Es difícil de asegurar, pues es tal la importancia otorgada por sus autores a la primera que podría pensarse que en verdad les importa más dibujar con pinceladas precisas y eficaces el tétrico ambiente de sus novelas que formular a través de él crítica social alguna. La distopía es, desde luego, connatural al género, pero no mucho más de lo que lo es a la novela negra. En el *cyberpunk*, la crítica está al servicio del personaje y este al de la estética, cuando en una verdadera distopía todo, desde los personajes a la trama, pasando por la propia estética, debe estar al servicio del mensaje, como sucede, por ejemplo, en las obras de Bellamy, Zamiatin, Orwell o Huxley.

Esta crítica puede aplicarse a todas las grandes obras del movimiento, entre las que cabría citar, desde luego, las de William Gibson, en especial la trilogía del Sprawl (Ensanche), compuesta por *Neuromante* (1984), *Conde Cero* (1986) y *Mona Lisa acelerada* (1988), y la trilogía de Yamazaki o trilogía del Puente, formada por *Luz virtual* (1993), *Idoru* (1996) y *Todas las fiestas del mañana* (1999), así como las del ya citado Bruce Sterling *Cismatrix* (1985) e *Islas en la red* (1988). También cabría considerar ejemplos de novelas *cyberpunk* la trilogía Eclipse de John Shirley, formada por *Eclipse* (1985), *Eclipse Penumbra* (1988) y *Eclipse Corona* (1990), la tetralogía Ware, de Rudy Rucker, integrada por *Software* (1982), *Wetware* (1988), *Freeware* (1997) y *Realware* (2000); y las novelas *Cuando falla la gravedad* (1987), *Un fuego en el sol* (1989) y *El beso del exilio* (1991) de George Alec Effinger.

Sería ese culto excesivo a lo estético el que, ya a comienzos de la década de los noventa, acabaría con la energía creativa del *cyberpunk*, convertido en sus últimas manifestaciones en una mera repetición de fórmulas huecas que semejaba reputar suficiente un fosco ambiente hipertecnológico para lograr una novela de ciencia ficción. Daba así comienzo lo que se denominaría el *postcyberpunk*, en la práctica un proceso de reflexión inteligente que trataba de filtrar cuanto de aprovechables pudieran tener los logros del movimiento al objeto de integrarlos en el acervo general de la ciencia ficción, tal como había sucedido, de forma menos consciente, en los años setenta con la integración de las aportaciones de la New Wave en la *space opera* clásica, revitalizada por la mayor exigencia literaria y psicológica de aquella. Se trató en este caso, sin embargo, no de aportaciones en el terreno de lo formal, pues el género estaba ya maduro y era lo bastante exigente en ese aspecto, sino de lo temático. Temas como la fusión entre el individuo y la tecnología, el inconformismo frente a la organización social y política o el derecho a la información han quedado como legados del *cyberpunk* a la ciencia ficción de nuestros días.

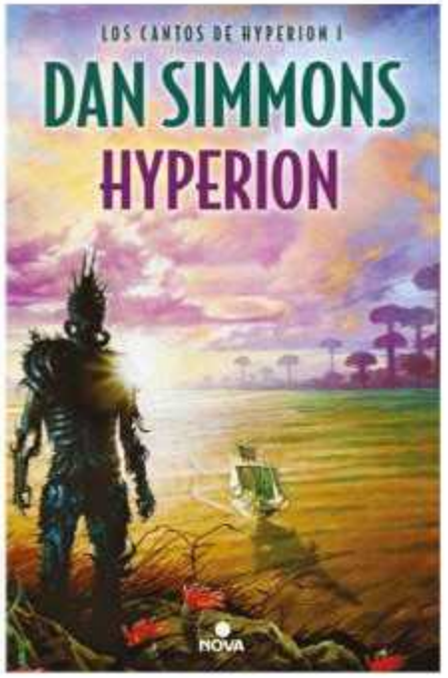
Algunos de estos temas incluso lograron entidad suficiente para convertirse por sí mismos en nuevos subgéneros de la ciencia ficción. Es el caso del llamado *biopunk*, que reflexiona sobre el impacto social y psicológico de los avances de la biotecnología en campos concretos como la prolongación de la vida humana, corriente de la que es buen ejemplo *El fuego sagrado* (1995), de Bruce Sterling, que describe una sociedad futura en la que los tratamientos de prolongación artificial de la vida han creado una casta de ancianos que se perpetúa en el poder convirtiendo a los jóvenes en verdaderos parias sociales, o incluso *El instante Aleph* (1995) de Greg Egan, en la que se exploran temas como la manipulación genética, el bioterrorismo y el poder de las grandes corporaciones.

Descripción retrofuturista de una locomotora en vuelo, en un estilo *dieselpunk* que reinterpreta los años cuarenta.

También cabe considerar heredero directo del *cyberpunk* el conocido como *steampunk*, que reúne en sus novelas la estética propia de aquel, pero situando la acción en la Inglaterra victoriana, en una época en la que la tecnología a vapor sigue siendo predominante, pero se aplica a invenciones futuristas, inspiradas por lo general en el imaginario contenido en las obras de visionarios como H. G. Wells o Julio Verne, todo ello en un tono más desenfadado y optimista que el propio del *cyberpunk*, y dentro de lo que podría considerarse ucronía retrofuturista, si bien privada de cualquier intención de reflexión o crítica social. Ejemplo de esta corriente sería *La máquina diferencial* (1990), de William Gibson y Bruce Sterling, y la trilogía Steampunk de Paul di Filippo, que parece más bien una autoparodia humorística, pero más profunda de lo que podría pensarse a primera vista. Una versión algo distinta del *steampunk* es el *dieselpunk*, en el que la tecnología basada en el vapor es sustituida por la basada en los motores diésel, lo que corresponde a grandes rasgos con el período de entreguerras, sin que los aspectos retrofuturistas y ucrónicos difieran en demasía de los presentes en el *steampunk*, a no ser en su versión pesimista y distópica, que no suele encontrarse en este. Y podríamos incluso otorgar carta de naturaleza a otros géneros retrofuturistas basados asimismo en las versiones del futuro que se tenían en otros tiempos o exagerando la tecnología real de aquellos años. Es el caso del *teslapunk*, que toma su nombre del inventor Nikola Tesla, y concibe una historia alternativa en la que la energía eléctrica ha desplazado al resto de fuentes de energía, y a las máquinas que funcionan gracias a ellas, y el *atompunk*, que actúa bajo supuestos similares referidos a la energía atómica, tanto en su uso pacífico como bélico.

LA ERA DE LOS HÍBRIDOS

Los ochenta fueron, en suma, una década de reivindicación de la ciencia ficción clásica y de irrupción decidida de la nueva insubordinación *cyberpunk*. Para cuando la nueva fiebre pasó y regresó por fin la calma a las inquietas aguas del género, todas sus variantes se habían mezclado entre sí, dando origen a diversos fenómenos de hibridación que constituyen el rasgo más característico de la ciencia ficción de la última década del siglo XX, junto a la mayor profundidad y atención a la forma con que se abordan unos temas que, en estos años, son ya prácticamente imposibles de clasificar.



Portada de la edición española de *Hyperion* que representa al alcaudón contemplando el barco en el que se acercan los peregrinos. De apariencia humanoide, pero monstruosa, simboliza la expiación a través del dolor presente en la mayoría de las religiones humanas.

Un buen ejemplo de ello lo ofrece Los cantos de Hyperion, de Dan Simmons, la primera gran serie que ve la luz en los noventa. La saga se inicia en 1989 con *Hyperion*, cuya mezcla de géneros y temas es prácticamente inabordable. Inspirada en su estructura narrativa en los clásicos *Cuentos de Canterbury*, de Geofffrey Chaucer (1410), narra cómo siete peregrinos viajan juntos al planeta que da nombre a la novela, hogar del Alcaudón, un ser terrible al que los miembros de la Iglesia de la Expiación Final veneran como señor del dolor, en el contexto de una guerra inminente entre la red de mundos de la llamada Hegemonía del Hombre, asesorada por las poderosas inteligencias artificales, del Tecnonúcleo, y los enjambres Éxter que, al igual que los humanos, y por razones desconocidas, desean tomar el control del planeta en el momento en que se abran las Tumbas de Tiempo, extraños artefactos que ocultan en su interior el secreto del futuro. Novela monumental, reúne con rara maestría todas las virtudes de la buena ciencia ficción —sentido de la maravilla, especulación científica, reflexión social, filosófica y religiosa, introspección psicológica, aventuras galácticas— y todos sus tópicos, que se muestran en la historia personal que narra cada uno de los siete peregrinos. Por desgracia, el resto de la saga, formado por *La caída de Hyperion* (1990), *Endymion* (1996) y *El ascenso de Endymion* (1997), aunque meritorio, no logra mantener el nivel de la primera entrega.

Con no menos ambición dio comienzo a la década David Brin, que se entregó en sus novelas de estos años a profundas reflexiones sobre temas diversos relacionados con el futuro cercano. Es el caso de *Tierra* (1990), que analiza la sostenibilidad de nuestra sociedad desde una perspectiva ecológica global, o *Tiempos de gloria* (1993), que especula sobre cuál debería ser la relación entre los géneros en una sociedad ideal. Temas, como vemos, profundos que encontramos incluso en la *space opera*, género que no pierde un ápice de popularidad en estos años sin abandonar la mayor exigencia estilística y especulativa que habíamos visto surgir en las décadas precedentes. Buen ejemplo de ello es la obra de Vernor Vinge, autor de novelas como *Un fuego sobre el abismo* (1992) y *Un abismo en el cielo* (1999), muy rigurosas desde el punto de vista científico a la par que muy imaginativas y plagadas de profundas reflexiones sobre temas de tanta trascendencia y actualidad como el transhumanismo, la inteligencia artificial y, sobre todo, la inminente evolución de esta última hasta un punto, hoy conocido como singularidad tecnológica, en que podría alcanzar la capacidad de mejorarse a sí misma más allá de los límites y del control del propio ser humano. Este transhumanismo también lo

trata Greg Egan en su *Ciudad Permutación* (1994), en la que se plantea la posibilidad de trascender los límites de la vida mediante copias virtuales alojadas en una red informática, y el propio, y después muy célebre, Robert J. Sawyer, que publicó en 1995 *El experimento terminal*, una parábola sobre la relación entre ética y mortalidad personificada en un científico que crea tres copias virtuales de su propia personalidad.

El californiano Greg Bear ofrece también algunos buenos ejemplos de cuán profunda y especulativa ha llegado a ser la ciencia ficción *hard* a partir de los años noventa. En novelas como *Reina de los ángeles* (1990), *Marte se mueve* (1993), *Inclinación* (1997) o *La radio de Darwin* (1999), valiéndose de la estructura propia del *thriller*, reflexiona sobre temas de tanta enjundia y poderosa actualidad como las amenazas a la libertad que pueden derivar de un transhumanismo construido sobre los avances de la nanotecnología y la biotecnología, así como el tipo de sociedad que podría resultar de aquellos y la forma política que adoptaría. Es el caso, asimismo, de Kim Stanley Robinson, cuya trilogía de Marte puede ser considerada un clásico de la ciencia ficción contemporánea. Integrada por *Marte rojo* (1993), *Marte verde* (1994) y *Marte azul* (1996), narra la colonización, terraformación y destino final del planeta vecino, aunando lo mejor de la ciencia ficción *hard*, muy escrupulosa en lo científico, con serias reflexiones de índole ecológica, social y política de máxima actualidad. En la misma línea, *Las naves del tiempo* (1995), de Stephen Baxter, nos ofrece una inteligente continuación del libro de H. G. Wells actualizada con los conocimientos actuales, en especial en lo referido a la relatividad y las paradojas temporales, que se convierte en una verdadera delicia de aventuras y especulación de la mejor calidad; y *Cosmo* (1998), de Gregory Benford, narra, desde el punto de vista de una comunidad de científicos, el nacimiento de un nuevo universo como resultado de un experimento de física de vanguardia.

Mención obligada, ya fuera de la ciencia ficción *hard*, es la sugerente ciencia ficción escrita por mujeres en esta década intensa y variopinta. Debemos referirnos en primer lugar a Connie Willis, que alcanzó la celebridad con su serie de los historiadores de Oxford. Integrada por cinco novelas, escritas entre 1982 y 2010, la más relevante de las cuales es la segunda, *El libro del día del juicio final* (1992), que narran, en tonos diversos y con una temática muy variada, las peripecias de un grupo de jóvenes historiadores capaces de viajar en el tiempo. Algo muy distinto, a pesar de su aparente similitud, a la serie de los historiadores de Oxford es la de los Mendigos, de Nancy Kress, publicada entre 1991 y 1996, pues su temática, que apunta a una descarnada crítica de la desigualdad social contemporánea y la necesidad de superarla en el seno de un mundo mejor, es mucho más profunda y comprometida que la de Willis. Muy originales, aunque por razones bien distintas, son otras novelas de necesaria mención en estas páginas: *La bella durmiente* (1991), de Sheri S. Tepper, una revisión del cuento clásico de los hermanos Grimm en clave de feminismo y ecología que se deriva en una conmovedora elegía a la belleza en todas sus formas; *Restos de población* (1996), de Elizabeth Moon, cuya protagonista es una anciana que, por una vez, toma su propia decisión y decide quedarse sola en un planeta abandonado por sus colonos humanos; y *La Luna y el Sol* (1997), de Vonda N. McIntyre, magnífico ejemplo, ambientado en la corte de Luis XIV, de ucronía centrada en las relaciones humanas, vistas a través del ojo de una mujer especial para su época, amante de las ciencias y el racionalismo.

LA GRAN PANTALLA NO SE APAGA

El fervor por la ciencia ficción de los grandes estudios norteamericanos y, por supuesto, del público, no se agota en los ochenta; antes bien, se intensifica. La guerra de las galaxias renueva su existencia y camina incluso hacia la inmortalidad con dos nuevas y magníficas entregas, *El Imperio contraataca* (Irving Kershner, 1980) y *El retorno del jedi* (Richard Marquand, 1983), que elevan la cinta original a la categoría de primera aproximación a todo un universo que va desarrollándose y completándose con elementos ecológicos, sociológicos, geográficos y estéticos para configurar una nueva mitología, trasunto de la de Tolkien. *Star Trek* disfruta de similar peripecia vital. 1982 nos trae *La ira de Khan* (Nicholas Meyer), que termina con el poderoso aliciente, promesa de una inevitable continuación, de la muerte aparente de Spock, uno de los más carismáticos personajes de la serie; 1984, *En busca de Spock* (Leonard Nimoy); 1986, *Misión: salvar la Tierra*, también dirigida por Nimoy; y 1989, *La última frontera* (William Shatner). Mientras, la pequeña pantalla preparaba ya el recambio con una nueva serie, *Star Trek: la nueva generación*, que dará lugar a sus propias películas en la década siguiente, concluidas las peripecias de la tripulación original, ya bastante envejecida, con *Aquel país desconocido* (Nicholas Meyer, 1991). Menos suerte esperaba a *Superman*, cuya contumaz tentativa de convertirse en saga no fue coronada por un éxito semejante. Sus secuelas, *Superman II* (1980), *Superman III* (1983) y *Superman IV* (1987), dirigidas las dos primeras por Richard Lester y la tercera por Sidney J. Furie, no supieron mantener el interés del público. Y aún menos lo hizo *Flash Gordon* (Mike Hodges, 1980), una adaptación tan infeliz que ni siquiera trató de ofrecer a sus decepcionados espectadores nuevas entregas.

Por fortuna, no todo fueron superhéroes y aventuras espaciales en aquella década prolífica. Un tema clásico, el de los viajes temporales, que podría haber quedado definitivamente proscrito tras el fracaso de *En algún lugar del tiempo* (Jeannot Szwarc, 1980) y el escaso éxito de *El experimento Filadelfia* (Stewart Raffill, 1984), cobró entonces nueva vitalidad gracias al original enfoque que le dio una cinta dirigida por Robert Zemeckis en 1985: *Regreso al futuro*. En ella, Marty McFly, un chaval de diecisiete años de lo más corriente, viaja al año 1955 en un DeLorean DMC-1 que un científico loco amigo suyo ha convertido en una máquina del tiempo. Allí salva a su padre de una banda de matones, pero pone en peligro su propia existencia futura cuando la que habrá de ser su madre se enamora de él, aunque al final logra regresar al presente sin alterar en el pasado nada que lo comprometa. En apariencia un argumento sencillo, sin grandes pretensiones, orientado a un público no demasiado exigente. Pero en la práctica, había en este *film* mucho más de lo que parecía; tanto, que se convirtió enseguida en un gran éxito que merecería dos continuaciones: *Regreso al futuro II* y *Regreso al futuro III*, que fueron rodadas, lo cual es muy elocuente, de forma simultánea por el mismo Zemeckis y estrenadas, respectivamente, en 1989 y 1990. ¿A qué se debió ese éxito? Sin duda a que tras las peripecias del joven McFly subyacía algo más, un elemento con el que la inmensa mayoría de los espectadores podían sentirse identificados: un hombre sencillo, un fracasado, el padre del protagonista, es capaz de levantar la cabeza y reclamar para sí un poco de orgullo. Desde luego, tras recibir este mensaje, la gente sencilla salía de la sala sintiéndose mucho mejor que cuando entró en ella. ¿Cómo no iba a recomendar a sus familiares, a sus amigos, a sus conocidos, gente sencilla como ella, que fuera a ver la película?

Hubo, después de la cinta de Zemeckis, otras aproximaciones al tema del viaje en el tiempo. Dejando de lado la ya comentada *Star Trek IV. Misión: salvar la Tierra*, en la que la tripulación del Enterprise viaja al siglo XX para hacerse con dos rorcuales, es necesario mencionar al menos la minoritaria *Navigator, una odisea en el tiempo* (Vincent Ward, 1988), en la que unos aldeanos ingleses de la Edad Media viajan a la Nueva Zelanda del siglo XX. Pero el éxito de estas cintas no se aproximó ni de lejos al del filme protagonizado por Michael J. Fox.

Cartel promocional de *Regreso al futuro* (Robert Zemeckis, 1985). El éxito de la cinta, debido sin duda a la personalidad de su protagonista, fue superior al de sus continuaciones, que se limitaron a revisitar un tema manido.

Por otra parte, la sombra de *Alien* resultó ser también bastante alargada. El tema de los monstruos llegados del espacio dio mucho juego en los ochenta. Se inicia con *La Cosa*, excelente *remake* del clásico de Howards Hawks de 1951 dirigido por John Carpenter en 1982. Pero la propia criatura de la cinta de Ridley Scott conoció enseguida una secuela, *Aliens: el regreso* (James Cameron, 1986), que no desmerece en absoluto a aquella y aseguró su conversión en saga en los noventa. Y a tan demoniaca criatura se le sumó enseguida otra no menos inquietante. *Depredador* (John McTiernan, 1987) marcó el comienzo de otra saga protagonizada por un alienígena homicida con semblante de pesadilla, sin duda menos atractiva en su resultado final, quizá como resultado del inferior carisma del extraterrestre, aunque muy exitosa. De algún modo, en la misma línea habría que situar a *Terminator* (James Cameron, 1984), si bien en este caso el alienígena ha sido sustituido por un *cyborg* que viaja en el tiempo con ánimo de asesinar a la mujer que habría de engendrar en el futuro al líder de la resistencia humana contra el dominio de las máquinas. El éxito fue rápido y duradero: tres secuelas entre 1991 y 2009, y una serie para la pequeña pantalla que comenzó a emitirse en 2008.

No por ello desapareció en los ochenta el prototipo del alienígena bueno. Por supuesto, así puede considerarse, aunque en realidad es un *cyborg*, el policía de *RoboCop* (Paul Verhoeven, 1987), que disfrutaría de dos secuelas en los noventa. Pero había sido cinco años antes cuando la gran pantalla nos había ofrecido el ejemplo más acabado de invasor benevolente, por supuesto de la mano del infalible rey Midas del cine norteamericano. *E. T., el extraterrestre* (Steven Spielberg, 1982) marcó todo un hito en la historia del género, convirtiendo al alienígena en una suerte de peculiar osito de peluche capaz de despertar sentimientos de afecto y ternura en el espectador más duro. Tanta sensiblería, y tan enorme éxito comercial, tenía por fuerza que tener imitadores. *Cocoon* (Ron Howard, 1985) cambia a los niños por los ancianos en el papel protagonista, pero el mensaje último de la cinta no resulta menos almibarado y buenista que el de Spielberg, aunque los alienígenas no sean tan tiernos como E.T. Incluso Carpenter, conocido por sus películas poco amables, se apuntó a la moda con *Starman* (John Carpenter, 1984), si bien la ternura no la despierta en este caso tanto el aspecto del alienígena como su actitud.

Además de los alienígenas, la prolífica ciencia ficción cinematográfica de los ochenta no dejó de explotar otros temas, algunos relativamente nuevos en la gran pantalla, como la vida humana fuera de la Tierra. *Saturno Tres* (Stanley Donen, 1980), por ejemplo, sitúa la acción en una base ubicada bajo la superficie de Titán, uno de los satélites del gran planeta anillado. *Atmósfera cero* (Peter Hyams, 1981), en realidad antes un *western* que una ópera espacial, opta por una colonia minera en Ío, la tercera luna de Júpiter. En *2010: Odisea dos* (Peter Hyams, 1984) la nave Alexei Leonov se dirige también a Júpiter para investigar lo que le sucedió a la Discovery. En *Dune* (David Lynch, 1984) es en este planeta imaginario donde transcurre la mayor parte de la acción. Y en fin, en la sugerente y políticamente correcta *Enemigo mío* (Wolfgang Petersen, 1985) la lucha primero y la cooperación después entre dos pilotos de combate rivales, terrestre uno, alienígena el otro, cuyas naves se han estrellado en un planeta de ambiente hostil, transcurre también a mucha distancia de la Tierra.

También conserva su vitalidad en estos años el tema del apocalipsis, que ofrece a la gran pantalla la primera entrega de una nueva saga, *Mad Max, el guerrero de la carretera* (George Miller, 1980), que es, en realidad, la segunda, pues continúa la idea iniciada en *Mad Max, salvajes de autopista*, rodada por el mismo director un año antes: un mundo asolado por la escasez de energía en el que la gasolina vale más que el oro. También planea el apocalipsis, en este caso nuclear, sobre *Juegos de guerra* (John Badham, 1983), aunque su verdadero tema es la fragilidad de una paz mundial que depende del buen funcionamiento de un sistema informático vulnerable a las habilidades de un *hacker*.

Pero los años ochenta no poseen gran importancia para el cine de ciencia ficción tan solo por lo que ofrecen, sino por lo que proponen. Anticipan, en primer lugar, la obra de un cineasta que terminará por ser uno de los más relevantes del género, David Cronenberg, que trata uno tras otro, siempre desde su personal perspectiva truculenta, los grandes temas de la ciencia ficción en sucesivas películas de gran interés. *Scanners* (1980) aborda la telepatía, encarnada en un grupo de mutantes capaces de provocar gran dolor a sus víctimas usando el poder de su mente; *Videodrome* (1983) anticipa los terribles *reality shows* de la televisión contemporánea; *La zona muerta* (1983) se centra en la clarividencia y, en fin, *La mosca* (1986) revisita el clásico de Kurt Neumann desde una perspectiva mucho más angustiosa y truculenta, diluida en gran medida en su secuela de 1989 dirigida por Chris Walas.

Pero, en segundo lugar, los ochenta abren las puertas del cine al *cyberpunk*. Como en el caso de la literatura, también tiene la gran pantalla un hito a partir del cual cabe declarar inaugurada la nueva corriente. Se trata del año 1982. Es entonces cuando ven la luz dos películas aurorales: *Tron*, de Steven Lisberger, y *Blade Runner*, de Ridley Scott, basada en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, de Philip K. Dick. Si la primera desarrolla su acción en el ciberespacio, concepto acuñado, como recordaremos, por Gibson, la segunda va mucho más allá; rezuma *cyberpunk* por todos sus poros: los rasgos de detective de cine negro de Rick Deckard, su torturado protagonista; el ambiente marginal, oscuro y opresivo en que transcurre la acción, y, en fin, como escribiera David Lyon, teórico de la posmodernidad (Lyon, 2009: 12-13), sus guiños continuos a la visión posmoderna del mundo:

> [...] edificios abandonados que fueron majestuosos en el pasado, calles abarrotadas y cosmopolitas, interminables mercados callejeros, basura sin recoger y una llovizna gris constante. [...] La imagen dominante es de decadencia, desintegración y caótica mezcla de estilos. ¿Qué hace posmoderno a *Blade Runner*? [...] Para empezar, se cuestiona la «realidad» misma. Los replicantes quieren ser personas reales, pero la prueba de la realidad es una imagen fotográfica, una identidad construida. Esta es una forma de ver la posmodernidad: un debate sobre la realidad. El mundo de sólidos datos científicos y una historia con finalidad que nos legó la Ilustración europea, ¿es meramente un anhelo?

Los noventa se ocuparon de transitar con creces el camino iniciado por estas dos precursoras. *Hardware, programado para matar* (Richard Stanley, 1990) nos traslada a los Estados Unidos de 2050, un país devastado en el que la violencia y la muerte se han convertido en algo cotidiano. *Dead Machine: máquina letal* (Stephen Norrington, 1994) repite, con escasos cambios, el mismo tema de la máquina asesina. El género alcanza mayores cotas de calidad en 1995. Es entonces cuando se estrena *Johnny Mnemonic*, de Robert Longo, basada en la obra de Gibson; *Virtuosity*, de Brett Leonard; y *Días extraños*, de Kathryn Bigelow, de temática y ambientación claramente *cyberpunk*. Pero no es hasta 1999, con el estreno de *Matrix*, de las hermanas Wachowski, cuando el movimiento se convierte en un fenómeno de masas que se consolida en forma de saga en los años posteriores.

Por lo demás, los noventa siguen siendo una buena década en lo que a ciencia ficción se refiere, y tan dada a la hibridación en la gran pantalla como en la literatura. El tema de la realidad virtual cuenta con ejemplos tan notables como *Desafío total* (Paul Verhoeven, 1990), *El cortador de césped* (Brett Leonard, 1992) o *eXistenZ* (David Cronemberg, 1999); *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997) nos remite a la biotecnología y a los riesgos que puede suponer su avance para la libertad del individuo, y *El show de Truman* (Peter Weir, 1998) a la inconsistencia de la realidad. También hay sitio para los alienígenas perversos: *El pueblo de los malditos* (John Carpenter, 1995); *Independence Day* (Roland Emerich, 1996), y *Mars Attacks!* (Tim

Burton, 1996); que comparte tono de comedia con la francesa *El quinto elemento* (Luc Besson, 1997). Y, por supuesto, no decae la ópera espacial. Star Trek nos deleita con su séptima entrega, *La próxima generación* (David Carson, 1994), primera protagonizada por la nueva tripulación ya conocida por la serie de televisión que se venía emitiendo desde 1987, y trata de hacerlo *Stargate: puerta a las estrellas*, rodada por Roland Emmerich en ese mismo año, que no conseguía su objetivo de convertirse en franquicia, pero sí en serie televisiva de notable éxito posterior. Mención especial merece *Doce monos* (Terry Giliam, 1996). *Remake* de *La Jetée*, el filme de 1962 de Chris Maker, la supera ampliamente y es, sin duda, una de las mejores cintas de la década.

Por desgracia, los noventa también son una década de *remakes*. Frankenstein revisita las pantallas en *Eduardo Manostijeras* (Tim Burton, 1990), *La resurrección de Frankenstein* (Roger Corman, 1990), basada en la novela de Brian Aldiss *Frankenstein desencadenado*, y *Frankenstein de Mary Shelley* (Kenneth Branagh, 1994). El hombre invisible hace lo propio en *Memorias de un hombre invisible* (John Carpenter, 1992) y *El hombre sin sombra* (Paul Verhoeven, 2000). Pero podemos perdonar esta falta de creatividad de algunos directores; la calidad de las películas mencionadas compensa con creces un pecado venial como el abuso de reinterpretaciones de los viejos clásicos, un vicio, además, mucho más arraigado, y con menos acierto, en el Hollywood de nuestros días.

2 'El viaje espacial fue un sueño, el sueño precioso de los fans de la ciencia ficción. Era parte de la poderosa fantasía de las revistas de ciencia ficción. Cuando se hizo realidad, el sueño se esfumó. No sorprende que las ventas de las revistas se desplomaran dramáticamente después de aquello'.

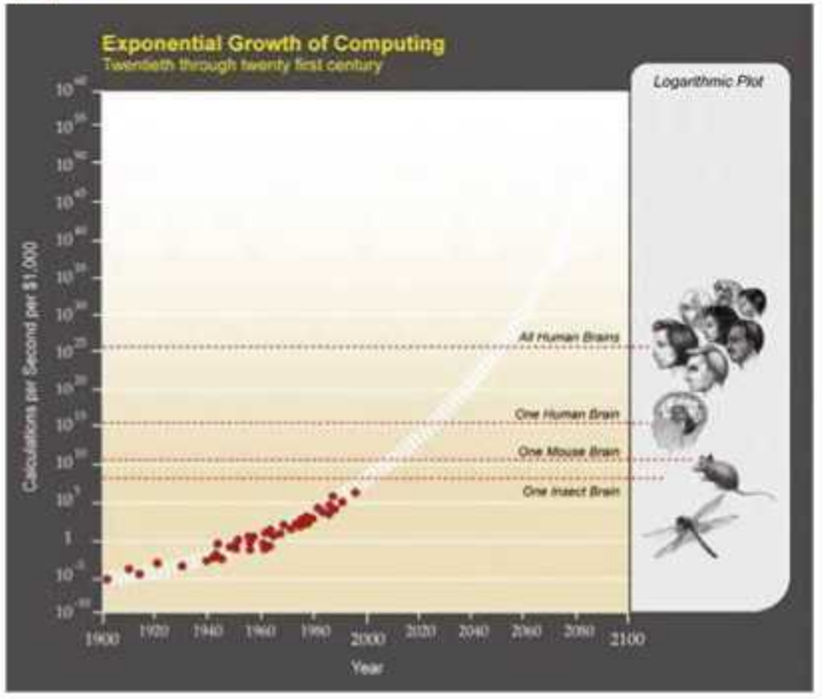
El presente... y el futuro

Pronto crearemos inteligencias superiores a la nuestra. Cuando esto suceda, la historia humana habrá alcanzado una especie de singularidad, una transición intelectual tan impenetrable como el espacio-tiempo anudado en el centro de un agujero negro, y el mundo va a pasar mucho más allá de nuestra comprensión. Esta singularidad, creo, que ya persiguen una serie de escritores de ciencia ficción. Esto hace la extrapolación realista a un futuro interestelar imposible.

Vernor Vinge: *The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era*, 1993

¿Se muere la ciencia ficción?

Cruzada la frontera del siglo XXI, la ciencia ficción comenzó a ofrecer síntomas de que algo en su interior no marchaba demasiado bien. En primer lugar, y bastaba observar la temática de las novelas galardonadas con los premios Hugo y Nébula año tras año para comprobar que esto era cierto, la fantasía iba comiéndole terreno, quizá impulsada por su creciente éxito entre el público juvenil, y muchas obras consideradas ciencia ficción eran en realidad híbridos en las que lo científico y lo prospectivo se batían en retirada frente a la mera e ilimitada imaginación. En segundo lugar, y quizá esto fuera lo más grave, las nuevas novelas, incluso aquellas que, sin lugar a dudas, seguían siendo verdadera ciencia ficción, se revelaban cada vez más timoratas y alicortas en su afán prospectivo. El futuro lejano iba dejando paso al *Near Future*, el futuro cercano, en las especulaciones que se permitían los pocos autores que aún se atrevían a afrontarlas. Desde luego, la ciencia ficción perdía vitalidad. ¿Quizá estaba muriendo? Y si esto era así, ¿cuál era el mal que la aquejaba?



Crecimiento exponencial de la capacidad de procesamiento de los ordenadores. De acuerdo con la Ley de Moore, el número de transistores de un microprocesador, y con él su capacidad, se duplica cada dos años, por lo que el momento en que superen a la mente humana se encuentra dramáticamente próximo.

Para responder a esta crucial pregunta deberíamos tomar en consideración la otra especulación acerca del futuro, la que desarrollan no los escritores, sino los científicos, y no desde los parámetros de la literatura, sino desde los de la ciencia misma. Porque desde unas décadas atrás iba creciendo en el seno de la comunidad científica un cierto consenso acerca de la inminencia de lo que pronto dio en llamarse singularidad tecnológica —el propio Vernor Vinge, reputado autor de ciencia ficción, había escrito en 1993 un artículo sobre este concepto—, un momento de la historia a partir del cual resultaría imposible anticipar racionalmente el futuro, pues en ese instante sucederá algo que lo cambiará todo para siempre: los ordenadores alcanzarán una capacidad de computación superior a la de nuestro cerebro y comenzarán a idear conceptos más allá de las posibilidades de la mente orgánica, con lo que el ser humano habrá quedado obsoleto. Ese momento llegará, de acuerdo con la mayoría de los autores, entre el 2030 y el 2040.

Como es obvio, podría objetarse que la teoría no es válida porque en realidad está construida sobre un sofisma: la identificación entre potencia de cálculo e inteligencia. ¿Acaso un poder prácticamente ilimitado de procesamiento de datos conferirá a los ordenadores, de forma automática, el resto de las habilidades propias de la inteligencia humana? ¿Los convertirá en filósofos? ¿Los hará capaces de pintar la Capilla Sixtina o de componer la Novena Sinfonía? No parece posible. Pero quizá ni siquiera sea necesario. Lo cierto es que la singularidad podría alcanzarse también por medio de la ingeniería genética si esta lograse diseñar un superintelecto humano dotado de una capacidad imprevisible, o por medio de implantes en el propio cerebro que potenciaran su inteligencia. Incluso si, con todo, suponemos que la teoría es incorrecta, no habremos solucionado nada, porque de acuerdo con otra teoría mucho más difícil de rebatir, la Ley de los rendimientos acelerados de Raymond Kurzweil, la tasa de progreso tecnológico y, por ende, social y cultural, se ha ido acelerando sin cesar a lo largo de la historia, con lo que el efecto sería el mismo: a partir de cierto momento la tecnología progresaría tan

aprisa que simplemente resultaría imposible predecir su evolución y, con ella, sus consecuencias sobre la sociedad humana. La ciencia ficción se habría quedado sin trabajo.

¿Cómo han respondido en la práctica los escritores de ciencia ficción a este hecho? Podríamos decir que de tres formas diferentes. La primera, y desde luego la más sencilla, es adoptar la estrategia del avestruz: renunciar a la especulación para quedarse solo en el entretenimiento asegurado que ofrece la *space opera* tradicional, o sustituir el éxodo al futuro por el viaje a un pasado o presente alternativos, refugiándose así en la ucronía como terreno protegido, del todo a salvo de las amenazas de la singularidad. La segunda tampoco es muy valiente. Ya que el futuro se ha convertido en un lugar del todo imprevisible, la acción no debe proyectarse muy lejos en el tiempo, como mucho una o dos décadas, lo que asegura cambios más o menos controlables. Para mayor seguridad, de todos modos, puede recurrirse también al expediente de introducir un hecho lo bastante extraordinario para romper la continuidad del progreso tecnológico, ya sea una catástrofe que lo frene de manera radical, ya un salto que lo acelere desmesuradamente. El riesgo es, sin embargo, evidente, pues una especulación tan alicorta difícilmente puede seducir al lector, y aun así, no conjura del todo el riesgo de resultar obsoleta poco después de su publicación. En cuanto a la tercera estrategia, quizá la más inteligente y honesta, consiste en asumir como inevitable la singularidad y situar la acción de la novela más allá de ese punto, lo que permite especular con tecnologías del todo improbables, incluso incomprensibles, siempre que posean la suficiente coherencia interna como para no convertirse en magia, pues ello supondría traspasar los límites del género, e incluyan la existencia de poderosas y autónomas inteligencias artificiales. A esta estrategia se la conoce en la ciencia ficción actual como «postsingularismo». Veamos a continuación, con un poco más detalle, cada una de estas posibilidades.

SPACE OPERAS Y UCRONÍAS

A algunos autores, como la ya mencionada Lois McMaster Bujold, la *space opera* tradicional, entreverada, eso sí, de fina ironía y tramas detectivescas, les sigue funcionando sin problema, no en vano cuentan con un público fiel que no necesita de la especulación para disfrutar de la ciencia ficción. Pero no es el único ejemplo. En la serie de *La Vieja Guardia*, de John Scalzi, compuesta por la nóvela homónima de 2005 y seis secuelas, la última de las cuales vio la luz en el 2015, el tono se mantiene también dentro de los cánones de la *space opera*, en este caso en su variante militar, sin demasiado interés por la reflexión o la especulación. La tecnología es muy avanzada, pero parece limitarse a lo bélico y su papel en la trama no es otro que alimentar la aventura, que parece ser el principal objetivo del autor. En la misma línea parece moverse la exitosa serie de una autora recién llegada a la ciencia ficción norteamericana, Anne Leckie, que se inició en 2013 con la muy premiada *Justicia auxiliar* y ha tenido continuación en otras dos novelas ambientadas en el mismo universo, de inminente aparición en castellano: *Ancillary Sword* (*Espada auxiliar*, 2014) y *Ancillary Mercy* (*Misericordia auxiliar*, 2015). Aunque en sus páginas se concede un gran protagonismo a las inteligencias artificiales, pues el Imperio Radch, potencia dominante de la galaxia, se vale de ellas como instrumento de su expansión y los humanos se han convertido tan solo en sus auxiliares, no puede decirse que las novelas exploten ese postulado con una finalidad especulativa, sino más bien aventurera, lo que quizá explique que para algunos críticos no sea sino una novela de ciencia ficción de la vieja escuela. Es el mismo caso de una serie de novelas de reciente aparición firmadas por James S. A. Corey, en realidad el pseudónimo de dos autores que escriben a cuatro manos, Daniel Abraham y Ty Franck. Iniciada en 2011 con *Leviatan Wakes* (*El despertar del Leviatán* en su edición española de 2016), iba a constar en un primer momento de tres libros, pero su éxito la ha prolongado en varios más, cinco hasta el momento, de los cuales solo se ha publicado en español el primero. Se trata de una *space opera* clásica, sin más pretensiones: naves espaciales, batallas galácticas, alienígenas y, en fin, divertimento en estado puro, una fórmula que sigue funcionando y cuenta con numerosos adeptos, tantos que su adaptación para la televisión bajo el título *The Expanse* en la cadena norteamericana SyFy, especializada en ciencia ficción y géneros afines, ha sido un gran éxito.

Otros autores, sin embargo, han tratado de buscar soluciones más profundas o imaginativas. Es el caso de Michael F. Flynn, cuya novela *El naufragio de «El río de las estrellas»* (2003) ha logrado revitalizar el género, sin renunciar por ello al rigor científico ni al espíritu aventurero, pero tampoco apostando de forma decidida por la especulación postsingularista, sino antes bien, centrando la atención del lector en la psicología de los personajes y sus reacciones e interacciones frente a una situación crítica.

Un caso algo distinto es el del británico Alastair Reynolds, astrofísico de profesión, que se mantiene tan fiel en sus novelas a la ciencia ficción *hard* que procura introducir en ellas solo tecnología consistente con los actuales conocimientos de la física, de modo que las naves que aparecen en sus libros ni siquiera viajan a una velocidad superior a la de la luz. Buena parte de ellos se integran en la serie de *Espacio revelación*, cuya acción se desarrolla en un período de trescientos años que abarca desde el 2427 al 2727. En conjunto, demuestran que es posible todavía escribir buena ciencia ficción sin arriesgarse en exceso con lo especulativo.

Otros escritores han optado por refugiarse en la ucronía, hurtándose así de los efectos de la singularidad. Uno de ellos es Neal Stephenson, cuya novela de 1999 *Criptonomicón*, publicada en España en tres tomos, y su precuela de 2003-2005 *Ciclo Barroco*, ocho volúmenes en total en nuestro país, traza un monumental fresco sobre el nacimiento del mundo moderno que entremezcla humor, reflexión y acción en una trama compleja y absorbente que engancha desde la primera página. Pero no se trata sin duda de una limitación del autor, que ha sido capaz también de sorprendernos con una reinterpretación de la *space opera* clásica, *Anatema* (2008), en la que, lejos de quedarse en la mera narración de aventuras galácticas, se atreve con la creación de todo un mundo, armado con mimbres tan complejos y, en apariencia al menos, tan contradictorios como *Dune* o *El nombre de la rosa*.

Igualmente magistral es la trilogía del *Paralaje neanderthal*, de Robert J. Sawyer, formada por *Homínidos* (2003), *Humanos* (2003) e *Híbridos* (2003), en la que un accidente ocurrido en el transcurso de un experimento pone en contacto dos

universos paralelos, el nuestro y otro en el que los neandertales no solo no se han extinguido, sino que se han erigido en la única especie humana sobre la Tierra. Adictiva y muy original resulta también la serie escrita por Dan Simmons inspirada en la Ilíada de Homero. Compuesta en España por cuatro novelas publicadas entre 2003 y 2005 (*Ilión I* y *II*, y *Olympo I* y *II*), reconstruye en un lejano futuro, eso sí, hipertecnológico aunque sea en realidad un pasado alternativo, la Guerra de Troya, fusionando una vez más con su maestría habitual literatura clásica y ciencia ficción para crear una obra soberbia. El propio Michael Flynn ha explorado también este recurso en su novela *Eifelheim* (2006), que especula con la inquietante posibilidad de que el primer contacto entre la humanidad y una civilización extraterrestre tuviera lugar no en el futuro cercano, sino en una era de oscurantismo precientífico como la Edad Media.

Neal Stephenson en 2008. Con novelas monumentales como las que conforman sus ciclos *Criptonomicón*, publicada en España en tres tomos, y su precuela de 2003-2005 *Ciclo Barroco*, se ha erigido en uno de los grandes de la ciencia ficción del siglo XXI.

Por último, qué mejor que huir del riesgo de reflexionar sobre el futuro situando la acción entre las brumas del más remoto pasado, sin límite alguno para la especulación tecnológica aparte de su coherencia, o incluso más allá de los límites del tiempo mismo. Es el caso de Greg Bear, que ha incluido en su larga serie de novelas sobre Halo toda una trilogía protagonizada por los Forerunners, una especie inteligente extinguida hace cientos de miles de años que fundó el Ecúmene, un imperio que se extendía en gran parte de la Vía Láctea, y construyó los enormes ingenios planetarios conocidos como halos, que dan nombre a la serie. *Halo: Cryptum* (2011), *Halo: Primordium* (2012) y *Halo: Silentium* (2013) son los tres volúmenes que la componen. Ya en otra novela suya, *La ciudad al final del tiempo* (2010), se había valido de un recurso similar, aunque en apariencia contradictorio: situar la acción fuera del continuo temporal, desdibujando los límites entre pasado y futuro, entre historia y leyenda, entre realidad y fantasía, entre este universo y los otros, sin necesidad alguna de especulación coherente basada en la posible evolución del presente.

NEAR FUTURE Y RENUNCIA A LA ESPECULACIÓN

Aunque hemos considerado ucronía su *Paralaje neanderthal*, el autor más destacado de esta corriente es Robert J. Sawyer, que se vale de esta estrategia en otras de sus novelas más recientes. Así, en *Flashforward* (1999), que transcurre tan solo a diez años de nuestro presente, un experimento con el acelerador LHC del CERN hace que toda la humanidad pierda la consciencia durante dos minutos, en cuyo transcurso cada persona se ve a sí misma en el futuro y lo experimenta a través de sus sentidos. Otra novela posterior, *El cálculo de Dios* (2000), está ambientada aún más cerca, en el presente mismo, en el que la llegada a la Tierra de un alieníngena convencido de que la existencia de la divinidad es un hecho científico da pie a interesantes reflexiones sobre la razón, la fe y la ciencia. Y, en fin, en *Vuelta atrás* (2008), una doctora que había enviado al espacio un mensaje dirigido a una posible civilización extraterrestre que solo ella puede comprender es rejuvenecida para que lo descifre cuando llega la respuesta, treinta y ocho años después, lo que da pie a una profunda reflexión sobre los límites de la ciencia. Un planteamiento similar es el que propone Richard Morgan en *Leyes de mercado* (2004), ambientada en fecha tan cercana como el año 2041, en la que se limita a especular con la exacerbación en el futuro cercano de tendencias que resultan ya perfectamente visibles en la sociedad contemporánea, como la globalización y el imperio de las multinacionales, con la sola diferencia de que las sutilezas aún vigentes en nuestros días han dejado paso en la novela a una selva económica en la que todo vale y se lucha a vida o muerte para alcanzar los objetivos de mercado. El mismo Greg Bear, al que nos referíamos más arriba, se refugia en una solución similar en sus últimas novelas, como *Vitales* (2002), ambientada en el presente, un *thriller* biotecnológico en el que dos científicos que investigan la longevidad se topan con Seda, un misterioso proyecto impulsado por Stalin en los años de la Segunda Guerra Mundial, o *Quantico* (2005), en la que, desde parámetros similares, se explora el fenómeno del bioterrorismo.

También ha optado por esta alternativa Robert Charles Wilson, con obras como *Spin* (2006), en la que recurre al expediente, ya comentado, de situar la acción tras un hecho singular del futuro que permite romper la continuidad tecnológica con el presente y protegerse así del riesgo de la especulación fallida. En este caso, el fenómeno no es otro que una barrera visible pero permeable que se ha creado en torno a la Tierra, aislándola del universo y produciendo en ella una distorsión temporal, de forma que un segundo en el planeta corresponde a 3,17 años en el resto del universo. El tema da mucho juego, pues permite reflexionar sobre las posibles reacciones no solo de la sociedad, sino también de las personas, ante un hecho tan inusual: la amistad, la fe y la ciencia son los caminos que seguirán respectivamente los tres protagonistas de la novela.

En la misma línea, Stephen Baxter ha escrito varias novelas ambientadas en el futuro cercano, como *Inundación* (2008), cuya acción transcurre nada menos que en 2016, fecha del entonces futuro cercano elegida por el autor para el suceso dramático que anegará los contientes acabando con la civilización tal como la conocemos, o *El ojo del tiempo* (2004) y *Tormenta solar* (2005), ambas escritas a cuatro manos con Arthur C. Clarke, en las que, aunque la responsable última de la acción es una civilización alienígena de millones de años de historia, los hechos vuelven a transcurrir en un momento cercano del futuro.

Más difícil de clasificar es la obra de un autor de éxito reciente, Ernest Cline, cuya novela *Ready Player One* (2011) transcurre en el año 2044, en un mundo cuyas fuentes de energía están prácticamente agotadas y la gente sobrevive como puede a una crisis de magnitud desconocida. Pero en lugar de aprovechar este apocalíptico escenario para la especulación, el autor lo usa tan solo como fondo irrelevante para la historia: el éxito brutal de un videojuego de realidad virtual al que las personas dedican más tiempo que a la vida real. Su continuación, *Armada* (2015), no hace sino repetir el esquema; en realidad un puro entretenimiento cuyo éxito, sin duda, deriva de su ligereza y de sus continuos guiños a la cultura pop de los ochenta.

EL POSTSINGULARISMO

Hemos calificado de valiente el postsingularismo porque al menos sus autores se muestran lo bastante honestos para no obviar lo inevitable y asumirlo como hecho dado en sus novelas. Por desgracia, no siempre lo son, pues, en ocasiones, parecen considerar superfluo explicar de forma coherente cómo se ha llegado a la situación postsingularista que describen; se limitan a presentar un conjunto de tecnologías y, a partir de ellas, confeccionan el armazón lógico que ha de servir de sostén a la historia. Pero esta actitud presenta una dificultad bastante seria cuando se especula con los efectos de esas tecnologías postsingularistas sobre la sociedad y sobre los individuos. Es cierto que la psicología de los personajes no tiene por qué resultarnos incomprensible, pero resulta muy difícil desarrollar una cultura plausible que sea a un tiempo lo bastante extraña como para resultar creíble en un entorno postsingularista y comprensible para un lector que, como es obvio, limita su experiencia a la realidad previa a la singularidad.

La calidad de las novelas postsingularistas depende en buena medida de su éxito a la hora de enfrentarse a esta paradoja. A veces se limitan a dejar volar la imaginación, ideando tecnologías verdaderamente portentosas, incluso contradictorias con el modelo estándar de la física. No obstante, esta solución deja sin resolver el problema y tiende a crear otro nuevo, pues resulta muy difícil crear tensión dramática en una novela de ciencia ficción cuando tenemos a nuestra disposición una tecnología ilimitada que actúa cuando la necesitamos como un auténtico *deus ex machina* que resuelve cualquier situación. En otras ocasiones, el autor acepta el reto, tratando honestamente de especualar sobre los efectos que el amanecer de la inteligencia artificial podrá tener sobre los individuos y sus relaciones, e incluso sobre otros aspectos aún más complejos, como la política, la filosofía o la religión. Se trata de un órdago, pues la apuesta puede concluir en la ruina o en una verdadera obra maestra. Veamos, pues, cómo lo han hecho los autores que se han atrevido a ello en los últimos años.

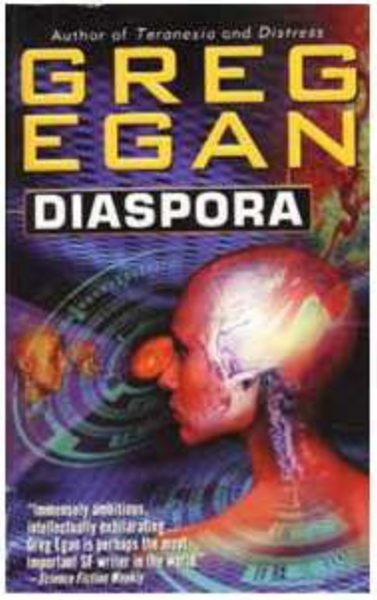
La mayor densidad por kilómetro cuadrado de escritores postsingularistas parece hallarse en el Reino Unido, quizá como resultado lógico de su mayor compromiso social y político, puesto de manifiesto ya en décadas anteriores incluso en un género como la *space opera*. Es el caso de Charles Stross, quien ya en *Cielo de singularidad* (2004) planteaba el contacto de la humanidad con una civilización extraterrestre mediante el ardid de una inteligencia artificial alienígena, el Escatón, capaz de dominar los viajes en el tiempo. En *La casa de cristal* (2006) retrata una sociedad en la que la gente puede borrar su memoria, cambiar a placer sus cuerpos y teletransportarse a otros planetas, mientras vive sus vidas a medio camino entre lo real y lo virtual. Y, en fin, en su obra cumbre, *Accelerando* (2011), sitúa la acción en lo que parece ser el momento mismo en el que se está produciendo la singularidad tecnológica y se vislumbra ya lo que puede haber al otro lado: un mundo hiperconectado, poblado por copias virtuales de los individuos, inteligencias artificiales, mentes colectivas y, quizá, la posibilidad de integración en un universo de civilizaciones unidas entre sí por una red de internet cósmica. En un momento similar sitúa Vernor Vinge la acción de *Al final del arco iris* (2006), en la que la medicina del futuro cercano logra curar y rejuvenecer a un poeta con alzhéimer que debe luego enfrentarse a un mundo parecido pero distinto del que conocía, un mundo en el que los límites de la realidad se han desdibujado gracias a la realidad aumentada y la conexión total entre cerebros humanos en un entorno virtual de alcance planetario.

Ken MacLeod es, quizá, el autor de su generación que más esfuerzos ha hecho por reflexionar acerca del impacto social y político de la tecnología, incluso tratando de adaptar sus postulados de claro sesgo izquierdista a un futuro hipertecnológico para dar lugar a una suerte de tecnoutopía socialista. Ya en *El torreón del cosmonauta* (1999) experimentaba con una nueva forma de ópera espacial que parecía aunar las clásicas aventuras interplanetarias con una estética y unos personajes *cyberpunk*, aunque todo parecía quedarse a medias en sus continuaciones, *Luz oscura* (2001) y *Engine City* (*Ciudad Motor*, 2002), y la reflexión sobre la condición humana brillaba por su ausencia. En cualquier caso, sus obras han sido poco traducidas al español y no parece que vaya a ser de otro modo en el futuro, pues su última trilogía, The Corporation Wars, permanece inédita en nuestro país.

En *Carbono alterado* (2002), de Richard Morgan, novela más valiente que su obra posterior *Leyes de mercado*, la conciencia se almacena en un disco digital

implantado en la base del cerebro, y resulta fácilmente descargable en un nuevo cuerpo, pero, en una concesión al *cyberpunk*, no por ello han desaparecido las drogas ni la violencia, y la sociedad no parece haber avanzado mucho por el camino de la justicia social ni ha sido capaz de librarse de las onmipotentes megacorporaciones.

Especial interés revisten las especulaciones postsingularistas del canadiense Karl Schroeder, en cuyas obras aparecen tratados con profusión temas como la nanotecnología, la terraformación, la realidad aumentada y el viaje interestelar contemplados desde una perspectiva filosófica que introduce nuevas formas de relación entre sujetos y objetos, y entre los objetos en ausencia de sujetos, como cabe esperar de la buena ciencia ficción. Así, en *La señora de los laberintos* (2005), se atreve con un futuro lejano en el que el sistema solar está ya colonizado, algunos humanos han evolucionado hasta convertirse en semidioses y la inteligencia artificial se ha desarrollado más allá de toda previsión, haciendo incluso posible que sociedades diversas coexistan en un mismo punto del espacio sin interferirse; reglas de juego, en fin, muy difíciles, de las que Schroeder sale, no obstante, airoso, no solo porque logra crear un mundo coherente con parámetros tan complejos, sino porque se atreve a reflexionar sobre las posibles sociedades que pueden surgir de una tecnología tan avanzada.



Edición inglesa de *Diáspora*, de Greg Egan. Matemático y programador, su ciencia ficción *hard* tiene, sin embargo, una dimensión filosófica muy poco frecuente en la ciencia ficción.

No menos valientes han sido los últimos trabajos de Greg Egan que, siguiendo la senda iniciada en *Ciudad Permutación* (1994), ha ido quizá más allá que ningún otro autor en su especulación postsingularista. Aunque cuenta con obras posteriores en las que sigue explorando temas como la genética, la realidad simulada (*Zendegi*, 2010), la transferencia de mentes, la asexualidad y la inteligencia artificial, o incluso se atreve a crear todo un nuevo universo en el que las leyes de la física son por completo distintas y las especies alienígenas son de verdad alienígenas (*The Clockwork Rocket*, 2011, primera entrega de la trilogía *Ortogonal*), quizá su mejor novela en este sentido, y tal vez la mejor novela postsingularista que se ha escrito hasta la fecha, sea *Diáspora* (1998). En ella, la humanidad se ha escindindo en tres especies distintas: los carnosos, que conservan su cuerpo orgánico, aunque muy diverso y genéticamente mejorado; los que han optado por abandonarlo para convertirse en información pura, como programas autoconscientes, y los que han adoptado un cuerpo cibernético.

Kim Stanley Robinson, un clásico de la ciencia ficción *hard*, ha explorado también alguno de estos campos en sus últimas novelas. Aunque no sucede así en *Aurora* (2015), que vuelve al tema de la nave generacional, sí resultan interesantes los planteamientos de su novela anterior, *2312* (2012), en la que, en el marco de un sistema solar ya del todo colonizado por los humanos, con planetas terraformados, asteroides esculpidos y convertidos en entornos habitables a la carta, ordenadores conscientes que reclaman derechos, modificaciones corporales a voluntad y *chips* insertados en el cerebro, se produce una conspiración protagonizada por inteligencias artificiales que da pie a agudas y muy críticas reflexiones sobre el presente, sin duda menos profundas que las de Egan pero también interesantes.

LA *NEW WEIRD* Y OTROS HÍBRIDOS

Habría que referirse por último a una corriente minoritaria pero también identificable en el seno de la ciencia ficción de los últimos años, la denominada *New Weird*, literalmente 'nueva rareza', un híbrido entre fantasía, terror y ciencia ficción en el que suelen enmarcarse relatos muy complejos y realistas que parecen responder a una coherencia dictada tan solo por sus propias y extrañas reglas, mezclando rasgos y temas propios del *steampunk* con la mitología de H. P. Lovecraft.

Su fecha de nacimiento oficial, si es que hay que proporcionarle una, es la publicación en 2008 de la antología *The New Weird*, recopilada por Jeff y Ann VanderMeer, en la que aparecían autores como China Miéville, Clive Barker, Hal Duncan, Paul Di Filippo o M. John Harrison. Entre ellos, es sin duda el inglés China Miéville el que ha alcanzado mayor popularidad reciente. Marxista militante y admirador del *pulp* de entreguerras tanto como de H. P. Lovecraft y la New Wave de los años sesenta, ha escrito novelas tan representativas de la corriente como *La estación de la calle Perdido* (2000), obra de terror fantacientífico en la que retrata con estética *steampunk* la convivencia en una ciudad sucia, oscura y miserable de humanos, mutantes y especies extrañas; *La ciudad y la ciudad* (2009), en la que los habitantes de dos ciudades-Estado comparten el mismo espacio sin relacionarse como si habitaran en universos distintos, híbrido de novela negra y ciencia ficción, y, recientemente, *Los últimos días de nueva París* (2017), ucronía homenaje al surrealismo en la que la Segunda Guerra Mundial se prolonga y los nazis siguen ocupando en los cincuenta la capital francesa, pero no la ciudad que conocemos, por supuesto, sino un nuevo París atestado de entes surgidos de la imaginería surrealista que cobran vida y se enfrentan a los nazis.

M. John Harrison, autor de muchos géneros, es otra cosa. *Luz* (2002) y *Nova Swing* (2006) parecen retornar a la *space opera*, pero es, como ha escrito algún crítico, *space opera* para los tiempos oscuros, en la que la acción transcurre en el espacio en un futuro lejano donde la tecnología ha hecho posible casi todo, pero lo que sucede es, en última instancia, lo que siempre ha sucedido en la novela negra: violencia, oscuridad y muerte, y sus personajes son los mismos seres endurecidos y torturados a un tiempo que no buscan cambiar un mundo que detestan, sino tan solo sobrevivir en él.

La New Weird es, pues, tierra poblada por híbridos. Pero ¿acaso no marcan los híbridos la tendencia más reconocible en la ciencia ficción de los últimos años? ¿No lo son muchas de las obras a las que nos hemos referido en este capítulo? Terminemos, pues, con una saga que constituye, en mi opinión, la manifestación más sorpredente y paradójica, pero quizá por ello la más elocuente, del lugar a donde está llegando el género en nuestros días: *La Tierra larga*, de Terry Pratchett y Stephen Baxter; fantasía pura y ciencia ficción *hard* reunidas en una sola obra. ¿Es eso posible? ¿No constituye esa posibilidad, en sí misma, una antítesis inconcebible? Quizá lo sea, pero lo cierto es que ahí está, como un reto ineludible a la par que un cuestionamiento implícito a los límites entre los géneros. La serie narra la historia de una humanidad capaz de viajar de una Tierra a la siguiente, en el contexto de un hipotético multiverso infinito de Tierras paralelas y sin rastro de seres humanos, y sugiere las posibles consecuencias que eso tendría para nuestras sociedades, tamizadas por una curiosa, y del todo arbitraria, condición: nada con hierro puede viajar, por lo que las nuevas civilizaciones que van surgiendo deben ser, por definición, muy básicas en su tecnología. Aventura, pues, en estado puro, más fantasía que ciencia ficción, sin duda, y un aviso de por dónde podría ir el género en años venideros.

Pero ¿podría llegar a desaparecer? Ni siquiera la ciencia ficción, especulativa por naturaleza, puede conjeturar acerca de sí misma. Lo cierto es que nada permanece, y tampoco la ciencia ficción lo hará, y ello podría suponer que cambiara tanto que no fuera reconocible, o que se integrara, sin más, en la literatura general, o se diluyera en la fantasía... pero hagamos la pregunta de otra forma: ¿llegará el día en que el ser humano renuncie a desear conocer su futuro? Solo si la respuesta a esta cuestión es positiva podremos pensar que la ciencia ficción tiene los días contados, pero ¿alguien podría pensar que esto llegue a ser así? Yo no lo creo. Por lo demás, tengo tanta autoridad para decirlo como cualquiera de ustedes.

Por otra parte, el cine de ciencia ficción parece disfrutar en nuestros días de una salud de hierro. Un breve recorrido por las películas estrenadas en lo que va de siglo y los temas tratados en ellas conformará enseguida esta impresión de

vitalidad. Dejando de lado los *remakes*, que no merecen comentario, quizá con la excepción de la saga del Planeta de los simios, que parece superior a las secuelas originales de la primera, observamos una verdadera eclosión de las cintas de superhéroes, debida sin duda a la rentabilidad que aseguran en la gran pantalla los personajes de cómic de la Marvel y, en menor medida, la DC. Superman en los ochenta y Batman en los noventa, sus dos principales activos, quedaron relegados a la categoría de pioneros, solo heredados con cierto éxito por Catwoman una vez cruzada la frontera de la centuria. Fue Sam Raimi, director de la saga de Spiderman —el personaje evoca otra vez la venganza de la gente sencilla, la ira dormida de los frustrados—, el principal responsable de la hegemonía de la Marvel, que recibió un impulso decisivo con los mutantes de la Patrulla X, los Cuatro Fantásticos, Daredevil, Elektra, Hulk, Iron Man, el Capitán América, Lobezno e incluso personajes de menor éxito en el cómic como el Motorista Fantasma, que prometen una explotación máxima de los superhérores Marvel en los próximos años, habida cuenta de su excelente acogida entre el público adolescente.

Pero el siglo ha traído muchas y buenas cintas de ciencia ficción fuera del filón de los superhérores. Habremos de citar, en primer lugar, las de mayor profundidad, prueba evidente de que no solo la literatura, sino también el cine del género, puede alcanzar de lleno la razón del individuo. Tema que nos conduce sin rodeos a Andrew Niccol, responsable de tres grandes cintas de este tipo: *Gattaca* (1997), sobre la manipulación genética; *In Time* (2011), sobre el valor del tiempo que dilapidamos con nuestros irracionales hábitos consumistas; y *La huésped* (2013), sobre la identidad. *Distrito 9*, ópera prima del sudafricano Neill Blomkamp, nos remite asimismo al tema del racismo, y *Her* (Spike Jonze, 2013) y *Ex machina* (Alex Garland, 2015) a la posible humanidad de la inteligencia artificial.

Pero no por ello debe huir el cine de ciencia ficción de la espectacularidad, que no en vano constituye uno de sus mejores activos, y no lo ha hecho en las dos últimas décadas, como cabía esperar, dados los grandes avances de la infografía. Muestra de ello son las cintas de Roland Emmerich (*El día de mañana*, 2004; *2012*, 2009), que aúnan espectáculo y mensaje ecologista, también presente en la excelente *Avatar* (James Cameron, 2009) o *Señales del futuro* (Alex Proyas, 2009). La ópera espacial, contra todo pronóstico, no ha perdido actualidad y copa buena parte de los estrenos de estos últimos años. Cabe citar entre sus ejemplos *Sunshine* (Danny Boyle, 2007), *Pandorum* (Christian Alvart, 2009), *Moon* (Duncan Jones, 2009), *Prometheus* (Ridley Scott, 2012), precuela de Alien que tuvo continuación en 2017 con Alien: covenant, dirigida también por Scott; *El juego de Ender* (Gavin Hood, 2013), *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013), *Passengers* (Morten Tyldum, 2016) y, sobre todo, *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014), una de las películas más consistentes desde el punto de vista científico que se hayan filmado nunca, y *Marte* (Ridley Scott, 2015), que apenas le va a la zaga en este terreno. Tampoco lo ha hecho el viaje en el tiempo, que cuenta entre sus últimas realizaciones con cintas como *Primer* (Shane Carruth, 2004), *Código fuente* (Duncan Jones, 2011), *Loopers* (Rian Johnson, 2012), e incluso la española *Los cronocrímenes* (Nacho Vigalondo, 2007). Menos éxito parece tener el tema del contacto con extraterrestres, aunque recientemente se han estrenado algunas cintas que se aproximan al tema con cierta dignidad: *La llegada* (Denis Villeneuve, 2016), basada en un relato corto del multipremiado Ted Chiang, y *Al filo del mañana* (Doug Liman, 2014) y *Vida* (Daniel Espinosa, 2017), que resucitan, desde perspectivas muy distintas, la vieja idea de los alienígenas como amenaza.

La distopía futurista cuenta también con ejemplos recientes. *La isla* (Michael Bay, 2005) recuerda a *La Fuga de Logan; Elysium* (Neill Blomkamp, 2013), ambientada en el siglo XXII, *remake* libre de *La máquina del tiempo*, nos presenta a la humanidad escindida en una minoría opulenta que vive en una estación espacial y una mayoría que sobrevive a duras penas en una Tierra devastada, y, en fin, *Oblivion* (Joseph Kosinski, 2013) transcurre en un planeta devastado e inhabitable por el uso de armas atómicas. La reciente *El círculo* (James Ponsoldt, 2017) reflexiona sobre la amenaza que puede suponer el control de los *big data* para la libertad individual.

Llegamos así al final. Si la ciencia ficción está o no en crisis, si su muerte se aproxima o no, eso es algo sobre lo que no nos pronunciaremos. Pero sí lo haremos sobre la perentoria necesidad para el espíritu humano de que no suceda jamás. Como escribiera Mary Wollstonecraft en una de sus cartas, «sin la ayuda de

la imaginación, todos los placeres de los sentidos tienen que hundirse en la grosería».

La ciencia ficción en el mundo hispanoparlante

Creo que perdemos la inmortalidad porque la resistencia a la muerte no ha evolucionado; sus perfeccionamientos insisten en la primera idea, rudimentaria; retener vivo todo el cuerpo. Solo habría que buscar la conservación de lo que interesa a la conciencia.

Adolfo Bioy Casares: *La invención de Morel*, 1940

Mientras en los principales países del mundo la ciencia ficción se ganaba por derecho propio un lugar en el ancho paisaje de la creatividad humana, también en otros, por entonces secundarios en la escena internacional, la ciencia ficción nacía, crecía y se desarrollaba, aunque con desigual y casi siempre peor suerte. Ya hemos tenido ocasión de comprobar cómo los pioneros del género en España, en especial los de mayor talento, hubieron de buscar su camino más allá de nuestras fronteras. No les sucedió lo mismo a los cultivadores de la ciencia ficción en papel, pues aquí, como en el resto del continente, los buenos escritores no desarrollaban su labor fuera de la corriente principal de la literatura, sino que formaban parte de ella, de modo que podían abandonar en cualquier momento su interés por el género.

Y eso fue exactamente lo que sucedió. Ciencia ficción en la España anterior a la Guerra Civil escribieron autores tan reconocidos como Ángel Ganivet, Azorín, Baroja o el mismo Unamuno. También lo hicieron los que Ramiro de Maeztu denominó Grupo de Londres, cuatro escritores que vivieron en la capital británica en la primera década del siglo XX como corresponsales de prensa, Luis Araquistáin, Salvador de Madariaga, Ramón López de Ayala y él mismo, y tuvieron allí ocasión de relacionarse con autores de la talla de H. G. Wells y Aldous Huxley. Y es necesario citar también a Vicente Blasco Ibáñez, autor de *El paraíso de las mujeres*, la novela de ciencia ficción de mayor éxito en la España anterior a 1936. En el fondo no es de extrañar. Por un lado, las traducciones de Verne, Wells y Bellamy proliferaban en aquellos años; por otro, la crisis social y política en la que vivía sumido el país invitaba a cultivar el género como vía segura de crítica al estado de cosas vigente, y no debe sorprendernos que los escritores citados, regeneracionistas muchos de ellos, lo entendieran así.

Quizá por ello, y por la calidad de dichos autores, los temas de la ciencia ficción española anterior a la Guerra Civil se apartaban un poco de los que hemos visto hasta ahora. Poca presencia hallamos en sus obras de robots, alienígenas, doctores locos y viajes interplanetarios; menos aún de héroes musculosos y heroínas escasas de ropa. El interés de estas novelas no era otro que la sociedad del futuro y la forma en que podían solucionarse en ella los problemas de la presente. La utopía y la humanidad posapocalíptica les atraían más, por tanto, que las aventuras espaciales. En esto no cabe duda de que la ciencia ficción española era plenamente europea.

No obstante, algunos autores del todo ajenos al *mainstream* literario deben mencionarse en estas páginas, aunque solo sea como reconocimiento a su valía. Tal es el caso del Coronel Ignotus, pseudónimo de José de Elola, que a partir de 1916 se erigió en autor fundamental de la primera colección española de ciencia ficción, la Biblioteca Novelesco-Científica de la editorial Sáenz Calleja, y su sucesor en las mismas páginas, Jesús de Aragón, quien firmaba sus obras como Capitán Sirius. Ambos autores escriben ficción científica al estilo de Verne, sin grandes pretensiones, pero logran ir más allá que el autor francés, quien se resistía a dejarse llevar por las posibilidades de la tecnología del futuro. Seguían con ello el camino abierto por esforzados pioneros como Enrique Gaspar, quien ya en 1887, ocho años antes, pues, que el propio H. G. Wells, había imaginado una máquina capaz de viajar en el tiempo en su novela *El anacronópete*.

El anacronópete, literalmente en griego «lo que vuela hacia atrás en el tiempo», es una enorme arca de hierro que se desplaza por medio de la electricidad, usada asimismo para producir de forma constante el fluido García, que hace que los pasajeros no acaben por volver al útero materno cuando retroceden mucho en el tiempo. La historia, por lo demás llena de humor, narra cómo el científico zaragozano Sindulfo García, inventor de la máquina, su ayudante Benjamín, su sobrina Clarita, la sirvienta de la casa, el capitán Luis, novio de Clarita, y unos pocos húsares y prostitutas francesas viajan a diversos momentos del pasado, desde la batalla de Tetuán de 1860 a los tiempos de Noé, pasando por la erupción del Vesubio o la China del siglo III, hasta que el inventor, enloquecido de celos por su sobrina, acelera la máquina hasta el momento de la creación, provocando su explosión.

Imagen del anacronópete, la máquina para viajar en el tiempo imaginada por el escritor español Enrique Gaspar, que publicó su obra ocho años antes que el británico H. G. Wells.

Nada que ver, por tanto, con las sesudas reflexiones de H. G. Wells ni su acerada crítica de las profundas desigualdades de la sociedad capitalista. *El anacronópete* es pura distracción, pero hay que reconocer a su autor la inventiva suficiente para hacer de una máquina la herramienta necesaria para viajar en el tiempo, si bien las veinte últimas líneas de la obra, al explicar que todo lo narrado no es sino un sueño, servirían por sí solas para negarle la categoría de ciencia ficción, equiparándola así a la pléyade de historias de viajes fantásticos escritas en los siglos anteriores (Moreno, 2010: 409).

Cabría citar también a Carlos Mendizábal (1864-1949) autor de novelas como *Elois y Morlocks* (1909), claramente inspirada en la obra de Wells, de la que viene a ser como una segunda parte, *Pygmalion y Galatea* (1922), similar al *Frankenstein* de Shelley, en la que un científico crea una copia de una mujer casada de la que está enamorado y le rechaza por motivos religiosos, o *Ceguera*, que no llegó a publicar, consecuencia de la fuerte impresión que produjo en el autor la explosión de la primera bomba atómica. Tampoco demasiado conocido resulta Nilo María Fabra (1843-1903), autor de *Cuatro siglos de buen gobierno* (1895), relato breve en la línea de las ucronías a las que tan aficionados son los autores españoles del género por aquel entonces.

Las cosas no cambian demasiado, si no es para empeorar, después de la fatídica Guerra Civil. Mientras la ciencia ficción deba comienzo a su edad de oro en los países anglosajones, la triste y oscura sociedad española de los cuarenta, torturada aún por el recuerdo de la Guerra Civil y quizá en exceso ocupada en llenarse el siempre famélico estómago y escapar de la represión desatada por la dictadura, no parecía hallar tiempo para seguir cultivando la buena ciencia ficción. El número de obras literarias de calidad encuadrables en el género se redujo hasta casi desaparecer. Era de esperar. El inflexible nacionalcatolicismo imperante sospechaba de quienes no hallaban en sus novelas lugar para Dios y su Iglesia, y del otro lado, los críticos con el régimen desconfiaban de un género en el que no veían sino una estrategia barata del gran capitalismo norteamericano para facilitar a la sociedad una evasión capaz de conjurar el peligro revolucionario (Díez y Moreno, 2014: 72 y siguientes).

Y un poco más tarde, ya en los cincuenta, cuando el género por fin revive en nuestro país, lo hace bajo una forma que la ciencia ficción norteamericana ya había dado tiempo atrás por amortizada: el *pulp*. Al igual que las historias del Oeste, las románticas, las bélicas o las de espías, los relatos de ciencia ficción hallan entonces su acomodo en novelas baratas y de escasa calidad que autores mal pagados escriben como churros para un público joven y poco exigente, por lo general a ritmo de una por semana y bajo seudónimo inglés. Son meras historias de evasión; quizá las que más necesitaba una sociedad oprimida a un tiempo por la represión y la miseria. Nada hay en ellas de las grandes obras que habían escrito, y seguían escribiendo por entonces, los maestros de la Edad de Oro. Sin duda, ninguno de estos autores los conocía siquiera; su fuente de inspiración no era la literatura norteamericana, sino su cine, las películas de serie B que, por supuesto dobladas, empezaban a llegar a las salas de nuestro país. Pero, dentro de estos parámetros, son novelas que se dejan leer. No hay en ellas calidad artística alguna, pero como literatura de evasión no puede negarse que están bien escritas. Sus autores conocen su oficio: los personajes son planos —científicos locos, héroes musculosos, mujeres esculturales—, pero muy atractivos; las historias, convencionales, pero adictivas; la coherencia científica, nula; su ritmo, endiablado. Y su

éxito fue inmenso. Entre 1950 y 1990 se publicaron, en tiradas nacionales, miles de títulos que se leían una y otra vez, y a menudo alcanzaban una nueva vida como novelas de segunda mano que podían comprarse o intercambiarse en las tiendas de viuda de guerra. Algunos de ellos llegaron incluso a convertirse en auténticos clásicos del *pulp* español. Es el caso de la célebre Saga de los Aznar, de George H. White, seudónimo de Pascual Enguidanos (1923-2006), un sencillo conserje de colegio que no solo alcanzó la elevada cifra de treinta y dos títulos, que aparecieron entre 1953 y 1958, sino que fue galardonada con un premio Hugo a la Mejor Saga de Ciencia Ficción Europea, o la saga del Orden Estelar, de A. Thorkent, seudónimo de Ángel Torres Quesada, un poco posterior y ya de mayor calidad literaria.

Portada de *Supervivencia*, una de las novelas (la vigésima) de la Saga de los Aznar. Pascual Enguídanos es quizá el autor español de ciencia ficción más relevante de la historia. A pesar de ello, tuvo que esperar a la HispaCon de 1994, celebrada en Burjassot, para ser homenajeado como invitado de honor y recibir por primera vez el reconocimiento de los aficionados al género de nuestro país. En 2003 le fue concedido el premio Gabriel por la labor de toda una vida.

El argumento de la Saga de los Aznar puede enmarcarse en la mejor tradición de la ópera espacial. En sus novelas, las sucesivas generaciones de una familia española, los Aznar, lideran a la humanidad superviviente tras la destrucción de la Tierra en sus peripecias a lo largo y ancho del espacio sideral a bordo de una colosal nave generacional, el autoplaneta Valera. Sin conocimiento científico alguno, y aún menos pretensiones de trascendencia, Enguídanos logra lo que muchos buenos autores no hacen: despertar en sus lectores el sentido de lo maravilloso, llevándolos de su mano a través de grandiosos escenarios a bordo de máquinas de ensueño y convirtiéndolos en testigos de experiencias sublimes. No era poca cosa para un humilde conserje que imaginaba sus historias en el traqueteante tranvía que lo llevaba cada día al trabajo.

También las colecciones desempeñaron un papel relevante en esta época, sobre todo dos de ellas, *Futuro*, dirigida por el famoso José Mallorquí, autor de las populares novelas de *El Coyote*, y *Luchadores del espacio*, quizá la más importante. La primera llegó a publicar treinta y cuatro números, todos ellos plagados de adaptaciones de relatos estadounidenses e historias del mismo Mallorquí publicadas bajo el consabido seudónimo anglosajón. La segunda, copia fiel de las revistas *pulp* norteamericanas incluso en su formato y extensión, 124 páginas de 15x10,5 cm, así como en la costumbre de publicar novelas seriadas —algo poco habitual en las colecciones españolas del género—, llegó a dar a luz nada menos que 234 obras. Sus principales autores fueron el ya citado Pascual Enguídanos, que publicó en ella las treinta y dos novelas de su saga de los Aznar, así como otras más cortas (*Más allá del Sol*, *Heredó un mundo*, *Finan*, *Intrusos siderales* y *Bevington*), y otros muchos, entre los que cabe citar a Fernando Ferraz, José Caballer, Alfonso Arizmendi, Ramón Brotons o José Luis Benet.

Junto a esta literatura de las novelas de a duro, hay también, desde luego, en la

ciencia ficción española de los años cuarenta y cincuenta algunas, pero muy pocas, obras de calidad artística nada desdeñable. Llama la atención entre ellas la única novela larga escrita por el reconocido poeta Pedro Salinas: *La bomba increíble* (1950). Se trata de una distopía clásica en la que el poeta del amor refleja la indecible angustia que le provoca el materialismo extremo de la sociedad contemporánea y su grave preocupación por el futuro de una humanidad así encaminada y dotada de armas de efectos tan incontrolables como la bomba atómica. En lo formal es, además, una obra experimental. No hay en ella protagonista o personajes principales, ni siquiera una trama argumental definida; en sus páginas lo poético invade y somete a menudo lo novelístico, y la sátira y el humor desbordan con mucho los límites del género para hacer de la novela una gran obra literaria.

Pero, sin duda, la obra más relevante del género en la España de los años cincuenta es *La nave*, de Tomás Salvador (1959), que anticipa muchos de los elementos formales de la New Wave británica de los sesenta. Aunque el tema no es del todo original, la clásica nave generacional cuyos ocupantes, después de siglos viajando por el espacio, han olvidado la civilización a la que pertenecían para caer en la barbarie, la forma de abordarlo se revela muy original, con claros rasgos de novela experimental, como la combinación de diferentes voces narrativas y la introducción de un discurso poético que penetra el novelístico. Una novela, en fin, de un gran escritor que llegó a ser galardonado con premios tan importantes como el Nacional de Literatura y el Planeta.

Pero se trata de una singularidad, una rareza en el panorama de la ciencia ficción española de los años sesenta, lastrada, como puede imaginarse, por un ambiente poco propicio a los experimentos literarios. No por ello resulta despreciable cuanto se hizo en el género en aquel largo crepúsculo en que la dictadura moría lentamente, víctima de su propia política desarrollista y cada vez más incapaz de frenar los cambios en la mentalidad y las costumbres de los españoles, pues también aquí la ciencia ficción comenzó por entonces a huir del *pulp* y sus manidos tópicos en favor de una mayor calidad literaria y temas de mayor enjundia.

Una publicación periódica resulta de obligada mención en estas páginas: *Nueva Dimensión*, fundada en 1968 y que se mantuvo en el mercado nada menos que hasta 1983. Dirigida por Domingo Santos, dio a la prensa 148 números y recibió premios tan prestigiosos como el Special Award de la Worldcon de Los Ángeles de 1972 o el Specialized Professional Magazine de la Eurocon de Trieste del mismo año. Se trataba de una revista sin duda distinta de sus predecesoras. A diferencia de aquellas, priorizaba el cuento frente a las novelas serializadas; prestaba mayor atención a los autores nacionales, pero sin desatender los avances en el género que, por entonces, se estaban produciendo en otros países, en especial en el contexto de la New Wave anglosajona, e incluía una sección fija con artículos de crítica y otras de noticias y cartas al director, en la mejor línea de las viejas publicaciones norteamericanas de los años treinta que dieron origen al poderoso *fandom* característico de la ciencia ficción hasta nuestros días. Pero, sobre todo, en ella comenzaron a escribir los primeros renovadores del género en España, como Juan Miguel Aguilera o Rafael Martín, y todos los que luego seguirían sus pasos se formaron leyendo sus páginas. Era solo el principio: la gran renovación de la ciencia ficción española habría de llegar en las dos décadas siguientes.

Sí, incluso en la España de la incombustible dictadura franquista empieza a cambiar la ciencia ficción a finales de los sesenta. Con casi veinte años de retraso respecto a los autores norteamericanos, y con bastante menos calidad, es cierto, pero lo hace. Ya en 1969 publica Daniel Sueiro su *Corte de corteza*, que merece incluso el premio Alfaguara, quizá debido a su evidente experimentalismo, que se concreta en el uso generoso del monólogo interior, los saltos espaciales y las rupturas temporales, y tres años después ve la luz la muy meritoria *Secretum*, de Antonio Prieto, que reescribe el Cancionero de Petrarca en un diálogo cantado a varias voces y aborda de ese original modo el tema de la inmortalidad con una valentía formal y estilística poco habitual en cualquier época.

Los editores tuvieron algo que ver en este lento despertar. A mediados de los setenta surgieron nuevas colecciones que trajeron a España las mejores obras de los autores extranjeros, restaurando así la influencia de la ciencia ficción anglosajona de calidad sobre el aficionado español y haciendo posible que los autores patrios siguieran bebiendo de las mejores fuentes del género, algo que no tardaría en dar frutos. Bruguera, Superficción de Martínez Roca, Acervo CF y, de nuevo,

Nebulae, de Edhasa, además de la labor desarrollada desde Argentina por Minotauro, deben ser mencionadas por su labor de estos años. También hubo *fanzines* en aquella España que se debatía en su deseo de descollar en un género tan apasionate como minoritario, entre ellos *Zikkurath*, que llegó incluso a convertirse en revista durante un breve período de tiempo.

En los setenta comienza su andadura literaria en el género Carlos Saiz Cidoncha, para los aficionados «el buen doctor», fiel a la ópera espacial desde sus primeras creaciones (*La caída del Imperio galáctico*, 1978), que aborda desde una perspectiva clásica luego trastocada en sus obras posteriores, en las que llega incluso a experimentar la fusión de géneros en apariencia tan poco afines como la picaresca y la ciencia ficción (*Memorias de un merodeador estelar*, 1995). Pero el autor más relevante de la década es sin duda Gabriel Bermúdez Castillo, autor de novelas tan relevantes como *Viaje a un planeta Wu-Wei* y *El señor de la rueda* (1978), adaptado recientemente como juego de rol. Aficionado a la sátira, herramienta inevitable de la crítica cuando arrecia la censura, y adicto a la descripción cuidadosa de ambientes y situaciones, sus obras revelan mucha atención a la construcción psicológica de los personajes y a su evolución, lejos ya de la acción desbordante y superficial de los bolsilibros de las décadas anteriores. En realidad, sus protagonistas preferidos son todo menos héroes. Sufren, se ilusionan y se frustran como los hombres y las mujeres de la calle y, sobre todo, hablan como ellos.

Se sumaba así la ciencia ficción española al proceso de renovación estilística y temática impulsado por Moorcock en el Reino Unido y Ellison en los Estados Unidos. Quizá los experimentos en nuestro país fueron menos arriesgados —un tratamiento tan descarnado del sexo, en particular, resultaba impensable en la España franquista— y desde luego mucho menor su éxito. Pero al menos la era del *pulp*, aunque tarde, quedaba por fin superada también en nuestro país y el género caminaba también aquí hacia la madurez, que se concretaba en un mayor interés por la coherencia de los argumentos, la verosimilitud científica de los nóvums, los temas de cierta profundidad y la belleza formal del discurso literario.

El gran salto de los noventa comenzó, no obstante, a gestarse en los ochenta gracias al *boom* de los *fanzines*, tan numerosos como rudimentarios, pero muy útiles como escuela y banco de pruebas de los futuros autores y foro de encuentro de los aficionados. La mayoría no eran sino cuadernillos fotocopiados de entre veinte y cincuenta páginas, financiados por medio del esfuerzo titánico de sus abnegados impulsores y distribuidos a mano entre amigos y conocidos. A pesar de ello, títulos como *Kandama*, *Space Opera*, *Cyberfantasy*, *Parsifal* o *Bucanero*[3] deben figurar en los anales de la ciencia ficción española en un lugar de honor y, dentro de ellos, especialmente tres: *Artifex*, dirigido por Luis García Prado, luego editor de Alamut y Bibliópolis; *Gigamesh*, dirigido por Julián Díez y más tarde por Juan Manuel Santiago, impulsado por Alejo Cuervo, dueño de la librería barcelonesa del mismo nombre que, en 1999, fundaría la editorial homónima, y *BEM*, el más interesante y duradero, que vio la luz en 1990. Con estos mimbres, y el impulso decidido de poderosas individualidades como la de Miquel Barceló, actual director de la colección Nova, de Ediciones B, el *fandom* español fue creciendo y organizándose. Se sucedían las HispaCons y, por fin, en 1991 veía la luz la Asociación Española de Fantasía, Ciencia Ficción y Terror, que sería de gran ayuda a los jóvenes escritores mediante sus frecuentes antologías, la revista *Visiones* y el Premio Ignotus, concedido por votación popular. Las editoriales, por su parte, mantenían sus colecciones, y tres de ellas, Ultramar, Miraguano y Ediciones B, incluso comenzaron a publicar con regularidad obras de autores españoles.

Algunos de ellos comenzaron a desarrollar una obra interesante. Es el caso de Rafael Marín (1959), autor de *Lágrimas de luz* (1982), una *space opera* dignificada que, con un estilo literario de gran lirismo, introduce recursos narrativos tan innovadores en el género como el monólogo interior, y que, de acuerdo con Fernando Moreno, constituyó, a pesar de sus limitaciones, el «punto de referencia formal y temático para la nueva literatura prospectiva española» (Moreno, 2010: 423). Pero su consolidación llegaría algo más tarde, en 1988, con *Mundos en el abismo*, de Juan Miguel Aguilera y Miguel Redal, también una *space opera*, pero mucho más ambiciosa por su extremo rigor científico, la complejidad del universo que describe —los mundos de Akasa-Puspa, donde la noche no existe—, la profundidad de sus personajes y el interés de su trama político-religiosa.

Dentro de esa misma generación de los noventa destacan también autores

como Elia Barceló, profesora de Literatura en la Universidad de Innsbruck, autora de numerosos cuentos y novelas cortas (*El mundo de Yarek*, 1993) y de una sola novela larga, *Consecuencias naturales* (1994), en la que reflexiona sobre el tema de la construcción social del género; Juan Carlos Planells (*El enfrentamiento*, 1996); César Mallorquí (*El coleccionista de sellos*, 1995; *La casa del doctor Pétalo*, 1996), que dejaría luego el género en favor de la literatura juvenil; Javier Negrete (*Estado crepuscular*, 1993; *La mirada de las furias*, 1997) y, dentro de la estética *cyberpunk*, Rodolfo Martínez (*La sonrisa del gato*, 1995; *El sueño del rey rojo*, 2004), que combina su labor de escritor con la dirección de la pequeña editoral Sportula. Otros autores más o menos contemporáneos, del todo ajenos al *fandom*, pero muy cuidadosos con los aspectos literarios de sus obras, son Miquel de Palol, autor de *Igur Neblí* (1994), en la que crea un mundo caballeresco *cyberpunk* de enorme complejidad, y Andrés Ibáñez (*El mundo en la era de Varick*, 1999), en la que la estructura de la novela resulta del todo sacrificada en aras del preciosismo literario de la narración.

La ciencia ficción española, si hubiera que hacer un balance, salió de los noventa convertida por fin en un género mayor de edad y si no dotada de una fuerte personalidad, sí de ciertos rasgos característicos que permiten, en cierta medida, individualizarla. Destacan entre ellos, a decir de Fernando Moreno (2010: 433 y ss.), la notable presencia de lo humorístico, bien en el tono de la narración, bien en su planteamiento; la tendencia al lirismo, quizá como resultado del predominio de la formación filológica frente a la científica en los autores españoles; la prioridad concedida al estilo sobre la trama, que podría ser atribuida a idéntica razón y, por último, el gusto por los personajes incomprendidos, torturados, que han de enfrentarse en soledad a situaciones difíciles, antihéroes de reminiscencias *cyberpunk*, pero también frecuentes en la literatura española de todos los tiempos.

Cabe preguntarse, para concluir este breve recorrido por la historia de la ciencia ficción española, por el grado de vitalidad que manifiesta en esta época, la nuestra, en la que, como hemos visto, tantos críticos un tanto audaces parecen complacerse en aventurar el final inminente del género. Si repasamos los éxitos de ventas de los últimos años, comprobaremos, no sin cierta sorpresa, que se han colado entre ellos algunos títulos de ciencia ficción. Lo ha logrado sin duda José Carlos Somoza, un autor versátil que ha dado a la luz algunas de las mejores novelas españolas de ciencia ficción de los últimos años, como es el caso de *Clara y la penumbra* (2001), lúcida reflexión sobre el significado del arte y la percepción humana ambientada en el futuro; *Zigzag* (2006), sobre los viajes en el tiempo; *La llave del abismo* (2007), sobre el fenómeno religioso; *La cuarta señal* (2014), que explora la realidad virtual, o la reciente *Cracatoan* (2015), en la que el planeta entero parece rebelarse contra sus amos humanos. Mayor éxito ha cosechado aún Félix J. Palma con su trilogía victoriana (*El mapa del tiempo*, 2008; *El mapa del cielo*, 2012, y *El Mapa del caos*, 2014) que llevó al *steampunk* nacional a lo más alto del ranking no solo en España, sino incluso en la lista del *New York Times*.

Debemos citar también a Carlos Sisí, célebre por sus novelas de zombis postapocalípticas, cuya novela *Panteón* (2013), en apariencia una *space opera* clásica, toca temas de tanta enjundia como la ecología y la guerra, aunque sin reflexiones de índole postsingularista o transhumanista. No menos relevante es la obra de Jesús Cañadas, autor de *Pronto será de noche* (2015), una suerte de *road movie* apocalíptica en la que un extraño fenómeno arroja a las carreteras a millones de personas, provocando un colapso que les obliga a vivir en un atasco perpetuo. Juan Cuadra, en *El libro de Ivo* (2014), se entrega a una curiosa reflexión, a medio camino entre la ciencia ficción y la fantasía, sobre la naturaleza de los sueños. Y, en fin, Elio Quiroga, con su novela *Los que sueñan* (2015), dibuja, con trazos híbridos entre la ciencia ficción y el terror, los inquietantes perfiles de un mundo donde nada es lo que parece y los límites de la realidad se desdibujan por completo.

Y dejamos para el final a un autor de tanta relevancia en el panorama español de la ciencia ficción como Eduardo Vaquerizo. Cultivador hábil de diversos subgéneros, desde la *space opera* tradicional al *cyberpunk*, pasando por el *steampunk* y el surrealismo, ganó celebridad con *Danza de tinieblas* (2005), primera entrega de una sugerente ucronía *steampunk* ambientada en un siglo XX alternativo, aún semifeudal pero con tecnología a vapor, en el que el Imperio hispánico sigue siendo la mayor potencia mundial gracias a que la muerte prematura de Felipe II en 1571 llevó al trono a Juan de Austria, que aceptó el protestantismo y libró al país de

conflictos religiosos. Sus continuaciones, *Memorias de tinieblas* (2013) y *Crónicas de tinieblas* (2014), antología que reúne cuentos de varios autores ambientados en el mismo universo, han consolidado uno de los mejores ejemplos de inteligente hibridación de subgéneros de los últimos años.

LA CIENCIA FICCIÓN HISPANOAMERICANA

Pero no toda la literatura en español es literatura española, como sabemos, y lo mismo puede decirse de la ciencia ficción escrita en la lengua de Cervantes. No podría, pues, considerarse completo el sucinto panorama de la historia del género que hemos tratado de describir aquí sin unas pinceladas, siquiera breves, que ayuden a pintar el lienzo, no demasiado vasto pero sin duda interesante, de la ciencia ficción escrita en las naciones hermanas del otro lado del Atlántico.

La tarea, empero, no es fácil. Los estudios globales sobre el tema no abundan, por no decir que apenas existen. Quizá porque son muchos los críticos que piensan, quizá dejándose llevar por un apriorismo que se compadece mal con la realidad, que no puede haber caldo de cultivo para el imaginario futurista en naciones poco industrializadas y dominadas por una cultura humanista alérgica a las innovaciones. Se han publicado, eso sí, monografías sobre algunos países, México, Argentina, Cuba y Colombia principalmente, pero la falta de espacio nos impide profundizar en su experiencia. Trataremos, pues, de describir su periplo histórico a grandes rasgos, deteniéndonos en aquellos países y autores más señeros.

Existe cierto consenso en reconocer como primer relato de ciencia ficción escrito en lo que hoy es Hispanoamérica *Las Sizigias y cuadraturas lunares*, del fraile franciscano Manuel Antonio de Rivas, publicado en la ciudad mexicana de Mérida, entonces virreinato de Nueva España, en 1775. Hablando en puridad, se trataría de protociencia ficción —más de cuarenta años quedaban aún para que la obra de Mary Shelley viera la luz—, pero hallamos en él algunas de las características típicas de la ciencia ficción moderna, como la búsqueda de una cierta verosimilitud científica, la abundancia de cálculos geográficos, físicos y astronómicos o la presencia de criaturas extraterrestres, mezcladas con otros rasgos propios de la época, como la sátira social y la configuración de la obra como una utopía ilustrada. Poco después, en 1816, un periódico de Buenos Aires pubica *Delirio*, una sátira ilustrada ambientada en 1880, de autor desconocido.

Poco más hallamos del género hasta la segunda mitad del siglo XIX. Pero cuando reaparece, lo hace con una calidad literaria que no tenía por entonces en otros lugares. Al igual que sucedería en España con los escritores noventayochistas, los autores hispanoamericanos adscritos al modernismo —Rubén Darío, Leopoldo Lugones, Amado Nervo, Horacio Quiroga, Macedonio Fernández— compartieron una evidente admiración por el progreso científico, herencia indudable de Julio Verne, trufada de un no menos innegable gusto por lo macabro, al estilo de Edgar Allan Poe, mezcla de la que surgió una manera particular de escribir ciencia ficción en el subcontinente, que ha pervivido hasta nuestros días, en la que lo científico, lo especulativo y lo terrorífico tienden a ir de la mano. Entre ellos merece la pena detenerse en la obra del mexicano Amado Nervo, en especial en *La última guerra* (1906), uno de los textos que inauguró el género de la ciencia ficción en México. El relato, breve, se desarrolla en un futuro lejano en el que los animales, hartos de abusos, se rebelan contra los humanos e implantan su propio sistema de gobierno, que enseguida degenera en brutal dictadura, tema que prefigura el de la célebre *Rebelión en la granja*, de George Orwell, publicado cuarenta y dos años más tarde. De Lugones destaca *Las fuerzas extrañas* (1906), mientras Quiroga merece un lugar aquí por sus relatos *El mono que asesinó* (1909) y *Hombre artificial* (1910). Pero junto a estos autores más *literarios*, no faltan tampoco quienes se dedicaron al género en exclusiva. En 1875 publicaba el argentino Eduardo Ladislao Holmberg *Dos partidos en lucha*, y al año siguiente veía la luz *El viaje maravilloso del señor Nic-Nac al planeta Marte*, para algunos la primera novela que merece sin duda el calificativo de ciencia ficción en Hispanoamérica. También por entonces iniciaba su viaje la ciencia ficción chilena con Francisco Millares, que publicaba en 1877 *Desde Júpiter*, una utopía que describe una sociedad ideal en el gigante gaseoso.

Tan prometedores inicios literarios quedaron enseguida truncados por el auge del realismo, que si bien sirvió en cierto modo de valladar contra la irrupción de la ciencia ficción norteamericana del período de entreguerras, crecida al calor de las revistas *pulp*, privó de prestigio literario a cuanto se escribía por entonces, con contadas excepciones como la novela *Mi tío Juan* (1934), del mexicano Francisco L. Urquizo, relato en el que un espíritu bienhechor crea un producto milagroso para alimentar a la gente hambrienta pero más tarde se transforma en un personaje demoníaco deseoso de destruir el mundo. Por fortuna, se trató de un paréntesis breve. En los años cuarenta, sobre todo en Argentina, surgen autores de tanta

relevancia internacional como Jorge Luis Borges y Adolfo Bioy Casares, cuyas obras devolvieron a la ciencia ficción la visibilidad y el respeto perdidos en la década anterior.

Resulta obligado detenerse, siquiera un instante, en la obra de estos autores. Jorge Luis Borges no escribió, en puridad, ciencia ficción o, al menos, ciencia ficción en un sentido canónico. En sus libros no encontraremos rastro alguno de sus tópicos más clásicos: viajes en el espacio o en el tiempo, extraterrestres, mundos paralelos, tecnología de ensueño... pero sí hallaremos temas heterodoxos que anticipan mucho de cuanto el género exploraría posteriormente: mundos inventados que se apropian del real; bibliotecas que contienen el universo entero; el tiempo que se detiene; seres imaginarios que cobran vida... Por otra parte, nadie ignora que Borges adoraba la ciencia ficción. La leyó con fruición; prologó incontables libros; la tradujo; proclamó sin ambages su febril admiración por H. G. Wells... Borges y la ciencia ficción sin duda constituyen fenómenos inseparables.

Menos problemática resulta la adscripción al género de algunas obras de Adolfo Bioy Casares. Su más famosa novela, *La invención de Morel* (1940), sin duda influida por H. G. Wells, narra la historia de un fugitivo que huye a una isla infectada por una enfermedad mortal. En ella observa personajes creados por una máquina inventada por un *mad doctor* que repiten sin cesar las mismas acciones, haciendo que el prófugo termine casi loco. También ambientada en una isla remota, un presidio cercado por el Caribe, *Plan de evasión* (1945) describe una revolución sensorial lograda por medios quirúrgicos. En *La trama celeste* (1948) abandona ya la ambientación en lugares lejanos, a medio camino entre el ensueño y la realidad, para atreverse a situar la acción en un entorno próximo, el propio Buenos Aires, en la que ubica una historia de universos paralelos. Después, los escenarios y los protagonistas se tornarán aún más cercanos. En *El calamar opta por su tinta* (1962), la caricatura de la obsesión con los ovnis se localiza en un pueblo de la Pampa, al igual que *Los afanes* (1967), que narra la historia del inventor de una máquina capaz de preservar el alma de su perro, *Dormir al sol* (1973), la saga de un viviseccionador de la conciencia, o *Máscaras venecianas* (1986), historia de amor y clonación humana. Obras todas ellas que dibujan con claridad el perfil de un valiente visionario que fue capaz de reventar los tópicos al uso y llevar al castellano más allá de los límites heredados.

Lo que el género ganó en calidad en los cuarenta lo ganaría también en cantidad en las décadas posteriores. Algo tuvieron que ver en ello las revistas, que comenzaron a proliferar en la América hispana como lo habían hecho antes en otros lugares. A partir de los años cincuenta, numerosos factores se conjugaron para proporcionar a la ciencia ficción hispanoamericana un auge notorio y una personalidad indiscutible. La difusión de traducciones de las principales obras europeas y estadounidenses; la publicación creciente de revistas del género, tanto nacionales como importadas —en México ven la luz *Enigmas*, *Ciencia y Fantasía* o *Fantasía del futuro*, entre otras; en Argentina, *Más allá* y *Minotauro*—; el mayor interés por las ciencias sociales y las humanidades; la consolidación de editoriales especializadas; y, en fin, el peculiar contexto político del subcontinente actuaron de consuno para impulsar la ciencia ficción hispanoamericana. Este último factor requiere una reflexión más pausada. Las dictaduras actuaron en la América hispana a la inversa que en la propia España. Si aquí, como vimos, frenaron el desarrollo de la ciencia ficción el integrismo moral del régimen y la desconfianza de la izquierda hacia un género que tenía por instrumento del imperialismo cultural norteamericano, allí actuaron como acicate de unas obras que sirvieron de herramienta a la crítica social y política que los regímenes autoritarios convirtieron en arriesgada cuando no imposible. Los autores de renombre proliferan entonces. Escriben en México Alfredo Cardona, René Rebetez, y Carlos Olvera; en Argentina, Pablo Capanna, H. G. Oesterheld y Angélica Gorodischer, y en Chile, Hugo Correa, cuya novela *Los altísimos* (1950), en la que algunos críticos creen ver un claro precedente de *Mundo Anillo*, de Larry Niven, alcanzaría incluso una cierta celebridad internacional, y Antonio Montero (*Los superhomos*, 1963).

En lo que parece adoptar el perfil de un ciclo continuo de auge y decandencia, esta sobrevino de nuevo en la década de los setenta. La grave crisis económica mundial golpeó con mayor fuerza a Hispanoamérica, generando vivas tensiones sociales que terminaron por desestabilizar las frágiles democracias de la zona y abrir la puerta a la implantación de regímenes dictatoriales. En ese difícil contexto,

los autores dejaron de escribir o bien se vieron forzados al exilio. El género, empero, no se extinguió del todo y vivió un nuevo renacimiento en la década de los ochenta. Es entonces cuando en México se crea la Asociación Mexicana de Ciencia Ficción, que otorga el premio Kalpa, así como la revista *Ciencia y Desarrollo* y el premio Puebla; en Argentina ven la luz la revista *El Péndulo* y se crea el Círculo Argentino de Ciencia Ficción, mientras a los autores clásicos se suman otros nuevos como Carlos Gardini, autor de novelas tan destacadas como *Primera línea* (1983), *Los ojos de un dios en celo* (1996) o *El libro de las voces* (2001); y en Chile proliferan, sin orden ni concierto, obras y autores sin excesivo renombre ni proyección, excepción hecha de Jorge Baradit (*Ygdrasil*, 2005) y, por supuesto, Alejandro Jodorowsky, cuyo polémico nombre se encuentra detrás de comics del género tan relevantes como *El Incal* (1980-1988), ilustrado por Moebius, películas fallidas como la adaptación de *Dune* de Frank Herbert, revistas efímeras como *Crononauta* (1964) y novelas como *Albina y los hombres perros* (1999).

3 Una relación completa de los *fanzines* españoles puede encontrarse en la magnífica página de ciencia ficción de Augusto Uribe: http://www.augustouribe.com.

Recomendaciones

CIEN NOVELAS DE CIENCIA FICCIÓN QUE NO SE PUEDE PERDER

1. *Frankenstein o el moderno Prometeo*, de Mary Shelley (1818)
2. *Los quinientos millones de la begún*, de Jules Verne (1879)
3. *La máquina del tiempo*, de H. G. Wells (1895)
4. *La guerra de los mundos*, de H. G. Wells (1898)
5. *Hacedor de estrellas*, de Olaf Stapledon (1937)
6. *Un mundo feliz*, de Aldous Huxley (1932)
7. *La guerra de las salamandras*, de Karel Čapek (1936)
8. *Rebelión en la granja*, de George Orwell (1945)
9. *El mundo de los No-A*, de Alfred E. van Vogt (1948)
10. *1984*, de George Orwell (1949)
11. *Crónicas marcianas*, de Ray Bradbury (1950)
12. *El día de los trífidos*, de John Wyndham (1951)
13. *Fundación*, de Isaac Asimov (1951)
14. *El hombre demolido*, de Alfred Bester (1952)
15. *Ciudad*, de Clifford D. Simak (1952)
16. *Los amantes*, de Philip José Farmer (1952)
17. *Mercaderes del espacio*, de Frederik Pohl y Cyril K. Kornbluth (1953)
18. *El fin de la infancia*, de Arthur C. Clarke (1953)
19. *Más que humano*, de Theodore Sturgeon (1953)
20. *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury (1953)
21. *Misión de gravedad*, de Hal Clement (1953)
22. *Soy leyenda*, de Richard Matheson (1954)
23. *La patrulla del tiempo*, de Poul Anderson (1955)
24. *La ciudad y las estrellas*, de Arthur C. Clarke (1956)
25. *Las estrellas mi destino*, de Alfred Bester (1956)
26. *La nube negra*, de Fred Hoyle (1957)
27. *Un caso de conciencia*, de James Blish (1958)
28. *Tropas del espacio*, de Robert A. Heinlein (1959)
29. *Cántico por Leibowitz*, de Walter M. Miller Jr. (1960)
30. *Venús más X*, de Theodore Sturgeon (1960)
31. *Solaris*, de Stanislaw Lem (1961)
32. *Forastero en tierra extraña*, de Robert A. Heinlein (1961)
33. *El hombre en el castillo*, de Philip K. Dick (1962)
34. *La naranja mecánica*, de Anthony Burgess (1962)
35. *La isla*, de Aldous Huxley (1962)
36. *Estación de tránsito*, de Clifford D. Simak (1963)
37. *Qué difícil es ser Dios*, de Arcadi y Boris Strugatski (1964)
38. *Los señores de la instrumentalidad*, de Cordwainer Smith (1964)
39. *Dune*, de Frank Herbert (1965)
40. *Flores para Algernon*, de Daniel Keyes (1966)
41. *Babel-17*, de Samuel R. Delany (1966)
42. *Visiones peligrosas*, de Harlan Ellison (ed.) (1967)
43. *Todos sobre Zanzíbar*, de John Brunner (1968)
44. *2001: una odisea espacial*, de Arthur C. Clarke (1968)
45. *La mano izquierda de la oscuridad*, de Ursula K. Le Guin (1969)
46. *Ubik*, de Philip K. Dick (1969)
47. *Incordie a Jack Barron*, de Norman Spinrad (1969)
48. *Mundo Anillo*, de Larry Niven (1970)
49. *Tau Cero*, de Poul Anderson (1970)
50. *Cita con Rama*, de Arthur C. Clarke (1972)
51. *Los propios dioses*, de Isaac Asimov (1972)
52. *Picnic junto al camino*, de Arcadi y Boris Strugatski (1972)
53. *Los desposeídos*, de Ursula K. Le Guin (1974)
54. *La paja en el ojo de Dios*, de Larry Niven y Jerry Pournelle (1974)
55. *La guerra interminable*, de Joe Haldeman (1975)
56. *El nombre del mundo es Bosque*, de Ursula K. Le Guin (1976)
57. *Homo Plus*, de Frederik Pohl (1976)
58. *Pórtico*, de Frederik Pohl (1977)
59. *Guía del autoestopista galáctico*, de Douglas Adams (1979)
60. *Titán*, de John Varley (1979)
61. *Las fuentes del paraíso*, de Arthur C. Clarke (1979)

62. *Cronopaisaje*, de Gregory Benford (1980)
63. *Maestro cantor*, de Orson Scott Card (1980)
64. *Heliconia: primavera*, de Brian W. Aldiss (1982)
65. *Marea estelar*, de David Brin (1983)
66. *Neuromante*, de William Gibson (1984)
67. *El juego de Ender*, de Orson Scott Card (1985)
68. *La voz de los muertos*, de Orson Scott Card (1986)
69. *Pensad en Flebas*, de Iain M. Banks (1987)
70. *Las torres del olvido*, de George Turner (1987)
71. *La puerta al país de las mujeres*, de Sheri S. Tepper (1988)
72. *En caída libre*, de Lois McMaster Bujold (1988)
73. *La nave de un millón de años*, de Poul Anderson (1989)
74. *Hyperion*, de Dan Simmons (1989)
75. *El libro del día del Juicio Final*, de Connie Willis (1992)
76. *Un fuego sobre el abismo*, de Vernor Vinge (1992)
77. *Marte Rojo*, de Kim Stanley Robinson (1993)
78. *Marte se mueve*, de Greg Bear (1993)
79. *Ciudad Permutación*, de Greg Egan (1994)
80. *Las naves del tiempo*, de Stephen Baxter (1995)
81. *Criptonomicón: 1. El código Enigma*, de Neal Stephenson (1999)
82. *La radio de Darwin*, de Greg Bear (1999)
83. *Flashforward*, de Robert J. Sawyer (1999)
84. *El cálculo de Dios*, de Robert J. Sawyer (2000)
85. *Espacio revelación*, de Alastair Reynolds (2000)
86. *Tránsito*, de Connie Willis (2001)
87. *American Gods*, de Neil Gaiman (2001)
88. *Carbono alterado*, de Richard Morgan (2002)
89. *El naufragio de «El río de las estrellas»*, de Michael F. Flynn (2003)
90. *Homínidos*, de Robert J. Sawyer (2003)
91. *Spin*, de Robert Charles Wilson (2005)
92. *Accelerando*, de Charles Stross (2005)
93. *Al final del arco iris*, de Vernor Vinge (2006)
94. *La ciudad y la ciudad*, de China Miéville (2009)
95. *La ciudad al final del tiempo*, de Greg Bear (2010)
96. *El despertar del Leviatán*, de James S. A. Corey (2011)
97. *2312*, de Kim Stanley Robinson (2012)
98. *Justicia auxiliar*, de Ann Leckie (2013)
99. *Armada*, de Ernest Cline (2015)
100. *Los últimos días de nueva París*, de China Miéville (2016)

CIEN GRANDES PELÍCULAS DE CIENCIA FICCIÓN QUE NO SE PUEDE PERDER

1. *Metrópolis*, de Fritz Lang (1926)
2. *El doctor Frankenstein*, de James Whale (1931)
3. *El hombre invisible*, de James Whale (1933)
4. *La vida futura*, de William Cameron Menzies (1936)
5. *Doctor Cyclops*, de Ernest B. Schoedsack (1940)
6. *Con destino a la Luna*, de Irving Pichel (1950)
7. *Cuando los mundos chocan*, de Rudolph Maté (1951)
8. *El ser del Planeta X*, de Edgar G. Ulmer (1951)
9. *Ultimátum a la Tierra*, de Robert Wise (1951).
10. *El enigma de otro mundo*, de Christian Nyby (1951)
11. *La guerra de los m undos*, de Byron Haskin (1952).
12. *Invasores de Marte*, de William Cameron Menzies (1953)
13. *El monstruo de los tiempos remotos*, de Eugène Lourié (1953)
14. *Japón bajo el terror del monstruo*, de Inoshiro Honda (1954)
15. *La mujer y el monstruo*, de Jack Arnold (1954)
16. *La humanidad en peligro*, de Gordon Douglas (1954)
17. *El experimento del doctor Quatermass*, de Val Guest (1955)
18. *Tarántula*, de Jack Arnold (1955)
19. *La invasión de los ladrones de cuerpos*, de Don Siegel (1956)
20. *La Tierra contra los platillos volantes*, de Fred F. Sears (1956)
21. *Planeta prohibido*, de Fred McLeod Wilcox (1956)
22. *Quatermass II*, de Val Guest (1957)
23. *La mosca*, de Kurt Newmann (1958)
24. *La hora final*, de Stanley Kramer (1959)
25. *El tiempo en sus manos*, de George Pal (1960)
26. *El pueblo de los malditos*, de John Rilla (1960)
27. *La semilla del espacio*, de Steve Sekely (1962)
28. *Farenheit 451*, de François Truffaut (1965)
29. *Lemmy contra Alphaville*, de Jean-Luc Godard (1965)
30. *Viaje alucinante*, de Richard Fleischer (1966)
31. *Hace un millón de años*, de Don Chaffey (1966)
32. *¿Qué sucedió entonces?*, de Roy Ward Baker (1967)
33. *El planeta de los simios*, de Franklin J. Schaffner (1968)
34. *2001: Una odisea del espacio*, de Stanley Kubrick (1968)
35. *Barbarella*, de Roger Vadim (1968)
36. *Regreso al planeta de los simios*, de Ted Post (1970)
37. *Huida del planeta de los simios*, de Don Taylor (1971)
38. *La amenaza de Andrómeda*, de Robert Wise (1971)
39. *Naves misteriosas*, de Douglas Trumbull (1971)
40. *Pánico en el Transiberiano*, de Eugenio Martín (1972)
41. *Zardoz*, de John Boorman (1974)
42. *La tierra olvidada por el tiempo*, de Kevin Connor (1975)
43. *La fuga de Logan*, de Michael Anderson (1976)
44. *La guerra de las galaxias*, de George Lucas (1977)
45. *Encuentros en la tercera fase*, de Steven Spielberg (1977).
46. *Superman*, de Richard Donner (1978)
47. *Star Trek, la película*, de Robert Wise (1979)
48. *Alien, el octavo pasajero*, de Ridley Scott (1979)
49. *Stalker*, de Andrei Tarkovski (1979)
50. *Saturno Tres*, de Stanley Donen (1980)
51. *Mad Max, el guerrero de la carretera*, de George Miller (1980)
52. *El Imperio contraataca*, de Irving Kershner (1980)
53. *Scanners*, de David Cronenberg (1980)
54. *Atmósfera cero*, de Peter Hyams (1981)
55. *Tron*, de Steven Lisberger (1982)
56. *Blade Runner*, de Ridley Scott (1982)
57. *Star Trek, II: La ira de Khan*, de Nicholas Meyer (1982)
58. *La Cosa*, de John Carpenter (1982)
59. *E.T., el extraterrestre*, de Steven Spielberg (1982)
60. *La zona muerta*, de David Cronenberg (1983)
61. *El retorno del Jedi*, de Richard Marquand (1983)

62. *Juegos de guerra*, de John Badham (1983)
63. *Star Trek, III: En busca de Spock*, de Leonard Nimoy (1984)
64. *El experimento Filadelfia*, de Stewart Raffill (1984)
65. *Terminator*, de James Cameron (1984)
66. *Starman*, de John Carpenter (1984)
67. *2010, Odisea dos*, de Peter Hyams (1984)
68. *Dune*, de David Lynch (1984)
69. *Enemigo mío*, de Wolfgang Petersen (1985)
70. *Regreso al futuro*, de Robert Zemeckis (1985)
71. *Cocoon*, de Ron Howard (1985)
72. *La Mosca*, de David Cronenberg (1986)
73. *Aliens: el regreso*, de James Cameron (1986)
74. *Depredador*, de John McTiernan (1987)
75. *RoboCop*, de Paul Verhoeven (1987)
76. *Star Trek, V: La última frontera*, de William Shatner (1989)
77. *Johnny Mnemonic*, de Robert Longo (1995)
78. *Virtuosity*, de Brett Leonard (1995)
79. *Matrix*, de Lana y Lilly Wachowsky (1999)
80. *Desafío total*, de Paul Verhoeven (1990)
81. *El cortador de césped*, de Brett Leonard (1992)
82. *eXistenZ*, de David Cronemberg (1999)
83. *Gattaca*, de Andrew Niccol (1997)
84. *El show de Truman*, de Peter Weir (1998)
85. *El pueblo de los malditos*, de John Carpenter (1995)
86. *Independence Day*, de Roland Emmerich (1996)
87. *El quinto elemento*, de Luc Besson (1997)
88. *Stargate: puerta a las estrellas*, de Roland Emmerich (1994)
89. *Doce monos*, de Terry Gilliam (1996)
90. *El día de mañana*, de Roland Emmerich (2004)
91. *La isla*, de Michael Bay (2005)
92. *Sunshine*, de Danny Boyle (2007)
93. *Distrito 9*, de Neill Blomkamp (2009)
94. *Avatar*, de James Cameron (2009)
95. *Señales del futuro*, de Alex Proyas (2009)
96. *Prometheus*, de Ridley Scott (2012)
97. *Her*, de Spike Jonze (2013)
98. *Interstellar*, de Christopher Nolan (2014)
99. *Elysium*, de Neill Blomkamp (2013)
100. *La llegada*, de Denis Villeneuve (2016)

LOS GRANDES AUTORES DE CIENCIA FICCIÓN

Los precursores (1800-1929)

- Mary Shelley (1707-1851)
- Edgar Allan Poe (1809-1849)
- Julio Verne (1828-1905)
- Edward Bellamy (1850-1898)
- H. G. Wells (1866-1946)
- Edgar Rice Burroughs (1875-1950)

El alumbramiento (1929-1936)

EN EUROPA: AUTORES DE CIENCIA FICCIÓN DEL *MAINSTREAM* LITERARIO

- Yevgueni Zamiatin (1884-1937)
- Karel Čapek (1890-1938)
- Olaf Stapledon (1886-1950)
- Aldous Huxley (1894-1963)
- George Orwell (1903-1950)
- C. S. Lewis (1898-1963)

EN E.E.U.U. DE AMÉRICA: AUTORES DE CIENCIA FICCIÓN *PULP*

- Edward Elmer Smith (1890-1965)
- Stanley G. Weinbaum (1900-1936)
- John W. Campbell (1910-1971)

La Edad de Oro (1937-1965)

- Alfred van Vogt (1912-2000)
- Robert A. Heinlein (1907-1988)
- Theodore Sturgeon (1918-1985)
- Isaac Asimov (1920-1992)
- Ray Douglas Bradbury (1920-2012)
- Arthur Charles Clarke (1917-2008)
- Frederik Pohl (1919-2013)
- Alfred Bester (1913-1987)
- Fredric Brown (1906-1972)
- John Windham (1903-1969)
- Clifford D. Simak (1904-1988)
- Philip José Farmer (1918-2009)
- Henry Kuttner (1915-1958)
- Hal Clement (1922-2003)
- Fred Hoyle (1915-2001)
- Poul Anderson (1926-2001)
- James Blish (1921-1975)
- Walter M. Miller Jr. (1923-1996)

La era de la rebelión (1965-1970)

- Philip K. Dick (1928-1982)
- Frank Herbert (1920-1986)
- Stanislaw Lem (1921-2006)
- Arcadi (1025-1991) y Boris Strugatski (1933-2012)
- Michael Moorcock (1939)
- James Graham Ballard (1930-2009)
- Brian W. Aldiss (1925-2017)
- John Brunner, (1934-1995)
- Harlan Ellison (1934)
- Robert Silverberg (1935)
- Thomas M. Disch (1940-2008)
- Roger Zelazny (1937-1955)
- Samuel R. Delany (1942)
- Norman Spinrad (1940)
- Kurt Vonnegut (1922-2007)

- Joana Russ (1937-2011)
- Ursula K. Le Guin (1929)

La madurez (1970-1980)

- Gregory Benford (1941)
- Joe Haldeman (1943)
- Larry Niven (1938)
- John Varley (1947)
- Douglas Adams (1952-2001)
- Vonda N. McIntyre (1948)
- James Tiptree Jr. (1915-1987)
- George R. R. Martin (1948)

Los límites de la Ciencia Ficción (1980-2000)

- Orson Scott Card (1951)
- Lois McMaster Bujold (1949)
- David Brin (1950)
- C. J. Cherryh (1942)
- Octavia Butler (1947-2006)
- Sheri S. Tepper (1929-2016)
- Iain M. Banks (1954-2013)
- Robert L. Forward (1932-2002)
- George Turner (1916-1997)
- William Gibson (1948)
- Bruce Sterling (1954)
- Greg Egan (1961)
- Dan Simmons (1948)
- Vernor Vinge (1944)
- Robert J. Sawyer (1960)
- Greg Bear (1951)
- Kim Stanley Robinson (1952)
- Stephen Baxter (1957)
- Connie Willis (1945)
- Nancy Kress (1948)
- Elizabeth Moon (1945)

Entre el presente y el futuro (2001-2017)

- John Scalzi (1969)
- Anne Leckie (1966)
- James S. A. Corey (Daniel Abraham, 1969, y Ty Franck, 1969).
- Michael F. Flynn (1947)
- Alastair Reynolds (1966)
- Neal Stephenson (1959)
- Richard Morgan (1965)
- Robert Charles Wilson (1953)
- Ernest Cline (1972)
- Charles Stross (1964)
- Ken MacLeod (1954)
- Karl Schroeder (1962)
- China Miéville (1972)
- M. John Harrison (1945)

ESPAÑOLES E HISPANOAMERICANOS

- José de Elola (coronel Ignotus) (1859-1933)
- Jesús de Aragón (capitán Sirius) (1893-1973)
- Enrique Gaspar (1842-1902)
- Carlos Mendizábal (1864-1949)
- Nilo María Fabra (1843-1903)
- Pascual Enguídanos (George H. White) (1923-2006)
- Ángel Torres Quesada (A. Thorkent) (1940)
- César Mallorquí (1953)
- Pedro Salinas (1891-1951)

- Tomás Salvador (1921-1984)
- Juan Miguel Aguilera (1960)
- Rafael Martín (1959)
- Daniel Sueiro (1935-1986)
- Carlos Saiz Cidoncha (1939)
- Gabriel Bermúdez Castillo (1934)
- Javier Redal (1952)
- Elia Barceló (1957)
- Juan Carlos Planells (1950-2011)
- Javier Negrete (1964)
- Rodolfo Martínez (1965)
- Miquel de Palol (1953)
- Andrés Ibáñez (1961)
- José Carlos Somoza (1959)
- Félix J. Palma (1968)
- Carlos Sisí (1971)
- Jesús Cañadas (1980)
- Juan Cuadra (1978)
- Elio Quiroga (1965)
- Eduardo Vaquerizo (1967)
- Amado Nervo (1870-1919)
- Leopoldo Lugones (1874-1938)
- Horacio Quiroga (1878-1937)
- Eduardo Ladislao Holmberg (1852-1937)
- Jorge Luis Borges (1899-1986)
- Adolfo Bioy Casares (1914-1999)
- Hugo Correa (1926-2008)
- Carlos Gardini (1948-2017)
- Jorge Baradit (1969)
- Alejandro Jodorowsky (1929)

Glosario

Ciencia ficción. El conjunto de manifestaciones de la creatividad humana que explora el impacto sobre el individuo y la sociedad de avances verosímiles en las distintas ramas del conocimiento, con ánimo de despertar en quienes a ellas se acercan el sentido de lo maravilloso, provocándoles así una emoción de carácter estético.

Ciencia ficción pulp. Expresión procedente del inglés que alude a la pasta de papel de baja calidad, material del que estaban hechas las revistas norteamericanas de entreguerras que publicaban relatos de ciencia ficción caracterizados por abundantes dosis de acción, fantasía, exotismo, heroicidad y erotismo, conformando así un nuevo género de la literatura de evasión para jóvenes, muy seductora, pero de baja calidad artística.

Cyberpunk. Subgénero de la ciencia ficción literaria y cinematográfica caracterizado por una visión distópica del futuro que combina tecnología avanzada, marginalidad y autoritarismo político. Sus obras suelen mostrar conflictos entre *hackers*, inteligencias artificiales y megacorporaciones en un futuro cercano. Su mejor exponente literario es *Neuromante*, de William Gibson (1984), mientras en el cine pueden adscribirse al movimiento cintas como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

Fix-up. Novela de ciencia ficción elaborada mediante la agregación de relatos cortos publicados previamente en una revista del género. Ejemplos destacados de *fix-ups* son *Más que humano*, de Theodore Sturgeon (1953), y, sobre todo, *Fundación*, de Isaac Asimov (1951).

Futurianos. Grupo de fans de la ciencia ficción creado en Nueva York en 1938, en el que militaron autores de tanta relevancia posterior como James Blish, Cyril M. Kornbluth, Judith Merril, Frederik Pohl y Damon Knight, que escribiría su historia años después en *The Futurians* (1977). Algunos de ellos eran mujeres, rasgo poco habitual en el *fandom* de la época, y la mayoría poseían una ideología izquierdista. Tal era la fama de radicales que arrastraban, que incluso se les prohibió la entrada en la Worldcon de Nueva York de julio de 1939, la primera que se celebró. Sin embargo, su influencia fue notoria. Hacia 1940, la mitad de las revistas del género estaban editadas por futurianos.

HAL 9000. Acrónimo de *Heuristically Programmed Algorithmic Computer* (Computador algorítmico heurísticamente programado), es un superordenador que aparece en *2001: Una odisea del espacio*, de Arthur C. Clarke. HAL está encargado de controlar las funciones vitales de la nave *Discovery*, pero cambia inesperadamente su comportamiento y adopta decisiones que ponen en peligro la vida de la tripulación.

Hard science fiction. Literalmente, 'ciencia ficción dura'. Se aplica a la ciencia ficción que persigue ante todo un máximo rigor científico, al punto de que, en sus manifestaciones extremas, llega a sacrificar el argumento y los posibles valores artísticos de la obra en aras de aquel. Por lo general, desprecia las ciencias sociales en beneficio de la física, la química y la biología, y exige de sus autores una sólida preparación y una máxima actualización en tales campos.

Mad doctor. Literalmente, 'doctor loco' o 'científico loco'. Personaje clásico de la ciencia ficción norteamericana de los años treinta, por lo general un científico que pone su talento al servicio de su ambición personal, que le conduce a un afán desmedido de poder ante el que los derechos y las necesidades de los demás seres humanos carecen de importancia. Buenos ejemplos de *mad doctors* son el protagonista de *La isla del doctor Moreau*, de H. G. Wells (1896), que experimenta con animales a los que vivisecciona despreciando su dolor para convertirlos en hombres, o el profesor Torkel, de la película *Doctor Cyclops* (Ernest B. Schoedsack, 1940), cuyo afán de conocimiento lo ha enloquecido hasta el punto de miniaturizar a cuantas personas caen en sus manos para probar la eficacia de su condensador de radio.

Near Future. Subgénero de la ciencia ficción cuyas obras sitúan la acción en un futuro próximo. En sus manifestaciones más recientes, constituye una estrategia para asegurar la verosimilitud especulativa de la obra frente a los imprevisibles

efectos de la singularidad tecnológica provocada por el auge de la inteligencia artificial.

New Wave. Corriente literaria de la ciencia ficción surgida en torno a la revista británica *New Worlds*, dirigida por Michael Moorcock desde 1964 hasta 1971, en la que escriben algunos de los autores que luego serían los adalides del movimiento: J. G. Ballard, Brian W. Aldiss, o John Brunner. Más tarde sus ideas influirían en jóvenes autores norteamericanos como Robert Silverberg, Thomas M. Disch o Harlan Ellison, recopilador de la antología de relatos breves *Visiones peligrosas*.

New Worlds. Revista británica de ciencia ficción que publicó 201 números entre 1946 y 1971. Dirigida sucesivamente por John Carnell (1946-1963) y Michael Moorcock (1963-1971), se convirtió bajo la dirección de este último en el adalid de la New Wave y su principal receptáculo. Ganó un Premio Hugo a la mejor revista profesional en 1957.

Novum. Vocablo acuñado por el crítico literario Darko Suvin para describir las innovaciones científicamente probables que se utilizan en la narrativa de la ciencia ficción. Su naturaleza en una obra permite distinguirla de la fantasía, por cuanto en la ciencia ficción el *novum* debe ser validado por lógica cognitiva, es decir, el hipotético nuevo objeto en el cual se basa la historia podría existir a través de la ciencia y no solo por magia.

Singularidad tecnológica. Concepto acuñado en 1958 por el físico húngaro John von Neumann en alusión al advenimiento hipotético de inteligencia artificial general capaz de automejorarse de forma ilimitada hasta escapar al control de la humanidad. Vernor Vinge sostiene que este punto se alcanzará antes del 2030, mientras autores como Kurzweil lo sitúan alrededor del 2045.

Soft science fiction. 'Ciencia ficción blanda'. Sin despreciar la ciencia, presta atención a otros ámbitos del conocimiento, en especial la psicología o la antropología. Su auge se produjo en los años sesenta, en el marco de la New Wave británica, y se caracterizó por su interés en el interior de los personajes frente al espacio exterior del cosmos, así como por una arriesgada experimentación literaria.

Space opera. Expresión acuñada en 1941 por Wilson Tucker con ánimo de asimilar estos relatos a los vulgares seriales radiofónicos patrocinados por las marcas de detergentes, las *soap operas*. Son, en sus orígenes, historias de aventuras espaciales de argumentos sencillos, personajes planos, acción trepidante y escenarios grandiosos.

Steampunk. Subgénero literario de la ciencia ficción que surgió durante la década de 1980 y se caracteriza por un entorno, por lo general la Inglaterra victoriana, en el que la tecnología a vapor sigue siendo la predominante. Estas obras suelen adoptar inventos inexistentes imaginados por los visionarios de la época, sobre todo H. G. Wells y Julio Verne. Junto al *Dieselpunk*, que se caracteriza por el uso de esa tecnología, o el *Atompunk*, forma parte del retrofuturismo.

Trekkie. Fan de las series de televisión y películas ambientadas en el universo de *Star Trek*, la serie de televisión creada en 1966 por Gene Roddenberry, que acuñó el término. Ejemplo máximo de las manifestaciones del *fandom*, la comunidad de aficionados a la ciencia ficción, los *trekkies* se reúnen periódicamente en congresos, se visten como los personajes de las series y mantienen una gran actividad social en internet. *Trekkies* reconocidos son Barack Obama, Bill Gates y Stephen Hawking.

Ucronía. Subgénero de la ciencia ficción que se caracteriza por situar la acción en un tiempo alternativo, presente o pasado, en el que la historia transcurre de forma distinta a la que conocemos. La ucronía más célebre de la ciencia ficción literaria es, sin duda, *El hombre en el castillo*, de Philip K. Dick (1962), en la que la trama parte del supuesto de que los países del Eje ganaron la Segunda Guerra Mundial.

Bibliografía

ALDISS, B. *Trillion Year Spree: The History of Science Fiction*. Londres: Victor Gollancz Ltd, 1986.

AVILÉS, M. *Sinapia*. Una utopía española del Siglo de las Luces. Madrid: Editora Nacional, 1976.

BARCELÓ, M. *Ciencia ficción*. Nueva guía de lectura. Barcelona: Ediciones B, 2015.

CALDERÓN QUINDÓS, F. «*El Micromegas de Voltaire y la observación como proceso ideologizado*». En: Thémata: Revista de Filosofía; 2012, n.º 45.

CLUTE, J. *Science Fiction: The Illustrated Encyclopedia*. Londres: DK Publishing, 1995.

CLUTE, J. y NICHOLLS, P. The Encyclopedia of Science Fiction. Londres: Orbit Books, 1999.

COSTA, J. *Hay algo ahí afuera*. Una historia del cine de ciencia ficción. Vol. I (1895-1959). Barcelona: Glénat, 1997.

DÍEZ, J. y MORENO, F. A. Historia y antología de la ciencia ficción española. Madrid: Cátedra, 2014.

HAZARD, P. *El pensamiento europeo en el siglo XVIII*. Madrid, Alianza Editorial, 1991.

HERNÚÑEZ, P. *La prehistoria de la ciencia ficción*. Del tercer milenio antes de Cristo a Julio Verne. Madrid: Rey Lear, 2012.

HERRERA Guillén, R. *Breve Historia de la Utopía*. Madrid: Nowtilus, 2013.

ÍÑIGO FERNÁNDEZ, L. *Breve Historia de la Alquimia*. Madrid: Nowtilus, 2010.

JAMES, E. *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

LETHEM, J. *The Exegesis of Philip K.* Dick. Nueva York: Houghton Mifflin Harcourt, 2011.

LUCKHURST, R. *Science Fiction*. Cultural History of Literature. Cambridge: Polity, 2005.

LYON, D. *Postmodernidad*. Madrid: Alianza Editorial, 1996.

MARTÍNEZ GARCÍA, J. «*Historia de la Utopía: del Renacimiento a la Antigüedad*». En Espéculo. Revista de estudios literarios, 2005. Universidad Complutense de Madrid.

MEMBA, J. *La Edad de Oro de la Ciencia Ficción (1950-1968)*. Madrid: T&B Editores, 2007.

MEMBA, J. *La nueva era del cine de ciencia ficción (1971-2011)*. Madrid: T&B Editores, 2011.

MORENO, F. A. Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción. Poética y retórica de lo prospectivo. Vitoria: Portal Editions, 2010.

ROBERTS, A. *The History of Science Fiction*. Londres: Palgrave MacMillan, 2006.

SADOUL, J. *Historia de la ciencia-ficción moderna*. Barcelona: Plaza y Janés, 1973.

SAMBRICIO, C. «*Sinapia: utopía, territorio y ciudad a finales del siglo XVIII*». En: Scripta Nova: Revista electrónica de Geografía y Ciencias Sociales, 2014; n.º 14:466-499. (vol. XVIII) Universidad de Barcelona.

SCHOLES, R. y RABKIN, E. La ciencia ficción. Historia, ciencia, perspectiva. Madrid: Taurus, 1982.

SCOTT CARD, O. *Cómo escribir ciencia ficción y fantasía*. Madrid: Alamut, 2013.

TROUSSON, R. *Historia de la literatura utópica*. Viajes a países inexistentes. Barcelona: Península, 1995.

WEBGRAFÍA

Alt64-wiki. Enciclopedia wiki de Ciencia Ficción. Es un sitio donde los aficionados pueden contribuir en la construcción de una enciclopedia sobre este género.

Asociación Española de Fantasía, Ciencia Ficción y Terror. Además de la revista que publica la Asociación, *Espora*, contiene muchos enlaces útiles.

http://www.augustouribe.com. Página personal de este gran experto en la materia que contiene gran cantidad de información sobre el género. Muy recomendable.

Base Bibliográfica de Ciencia Ficción y Fantasía. Una bibliografía en línea sobre el tema.

Golwen. Una enciclopedia en formato wiki sobre el género.

Premiosylistas. Relación muy completa de premios y listas de novelas de ciencia ficción. De consulta obligada.

Quintadimensión. Destaca sobre todo por su extenso archivo de artículos interesantes sobre el tema y críticas literarias y cinematográficas.

Sitio de Ciencia Ficción. Es la página web en español más completa sobre el tema. Contiene mucha información acerca de autores, obras...

StarDustCF. Portal dedicado al género. Tiene algunas secciones interesantes como artículos o reseñas. El apartado de enlaces es muy completo.

Tercera Fundación. Presenta gran cantidad de fichas y un interesante apartado de novedades editoriales.

Términus Trántor. Enciclopedia de términos del género.

TumbaAbierta. Portal dedicado a la literatura y al cine de terror, fantasía y ciencia ficción, con gran cantidad de artículos, foro, noticias, reseñas, etcétera.

¿

nowtilus
www.nowtilus.com

BREVE HISTORIA de la...

CIENCIA FICCIÓN

Luis E. Íñigo Fernández

Conozca la ciencia ficción, un género desconocido que, a pesar de ser considerado por muchos como secundario, ha resurgido en los últimos tiempos creando toda una corriente de seguidores, creadores, obras literarias, sagas cinematográficas, series de televisión y cómics.

Breve historia de la Ciencia ficción le guiará en un completo recorrido por este género, desde sus lejanos antecedentes en el *Gilgamesh* sumerio, la Biblia cristiana o el *Libro de los Muertos*, pasando por sus precursores Julio Verne y H. G. Wells, verdaderos padres de una forma de escribir. Hasta su transformación en un fenómeno estadounidense propio del siglo xx, inventado presuntamente por Hugo Gernsback, la aparición de revistas como *Astounding Stories*, las leyes de la robótica de Asimov, la aparición de grandes películas que marcaron un antes y un después como *La amenaza de Andrómeda*, *Encuentros en la tercera fase* o *La guerra de las galaxias*, la experimentación y las nuevas corrientes como el *cyberpunk* o el *steampunk*, así como la ciencia ficción filosófica, la psicológica, la feminista o las distopías.

Luis E. Íñigo Fernández le ayudará a conocer esta corriente cultural a través del cine y la literatura reflexionando sobre la condición humana y su destino en el lejano futuro, le mostrará cómo era un reflejo del contexto histórico del momento y le orientará recomendándole los mejores ejemplos que le ayuden a sumergirse en este género y conocerlo en profundidad.

BREVE HISTORIA
www.BreveHistoria.com

Visite la web y descargue los fragmentos gratuitos de los libros, participe en los foros de debate temático y mucho más.

Hágase amigo de Breve Historia en Facebook